GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES

HOBBY CONSOLAS



PRINCE OF PERSIA

LAS ARENAS DEL TIEMPO

- TODOS LOS NIVELES PASO A PASO
- MOVIMIENTOS, PUZZLES Y ENEMIGOS
- TRUCOS Y SECRETOS PARA EXPRIMIR A TOPE EL JUEGO

...Y ADEMÁS LAS GUÍAS DE:



XIII

- PASO A PASO DE TODAS LAS FASES
- ARMAS Y HABILIDADES



BEYOND GOOD & EVIL

- LAS CLAVES DE CADA NIVEL
- LOS PUZZLES Y LOS MINIJUEGOS

SUMARIO



PRINCE OF PERSIA

El regreso de este clásico nos plantea un desafío apasionante, lleno de trampas, saltos, peleas y puzzles. La antigua Persia es el escenario en el que vais a tener que demostrar que jugáis como los príncipes. ¡Séguid nuestra guía y lo conseguiréis!

EN ESTA GUÍA...

Superamos las trampas

Vencemos los combates

Resolvemos los puzzles

ASÍ SE JUEGA

Claves para superar las más arduas pruebas

En «Prince of Persia» libraremos docenas de combates, pero la verdadera batalla será contra un castillo. En concreto, contra sus estancias y el reto que supone salir de cada una de ellas. Afortunadamente, nuestro héroe es un acróbata con muchos recursos.

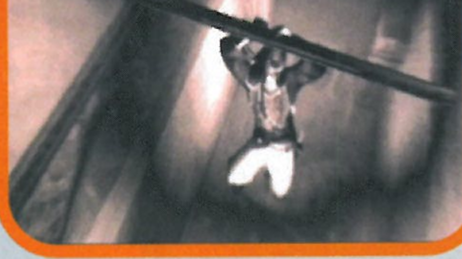


VISIONES DE ARENA

EL FUTURO NOS ECHA UNA MANO

EN CADA NIVEL ENCONTRAREMOS UNA VISIÓN DE ARENA. Este fulgor sirve no sólo para salvar nuestros progresos, sino que permite al Príncipe atisbar el futuro inmediato. En esas visiones se nos revela qué debemos hacer para avanzar: cuáles son los interruptores, qué camino seguir... Conviene tomar buena nota de lo que vemos, por si nos quedamos atascados.



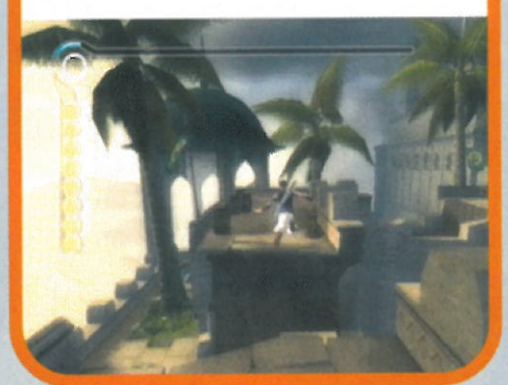




ASÍ SALTA UN PRÍNCIPE

SALVANDO LAS DISTANCIAS

EL RECURSO MÁS BÁSICO DEL PRÍNCIPE le permite cubrir distancias mas o menos largas. Pero atención, que no deja de ser un ser humano, y si la distancia es muy larga puede caer y morir. ¡Así que procurad no saltar a ciegas! Por otra parte, podemos saltar desde cualquier superficie, incluso desde columnas o cornisas, y alcanzar el objetivo más cercano sin problemas.

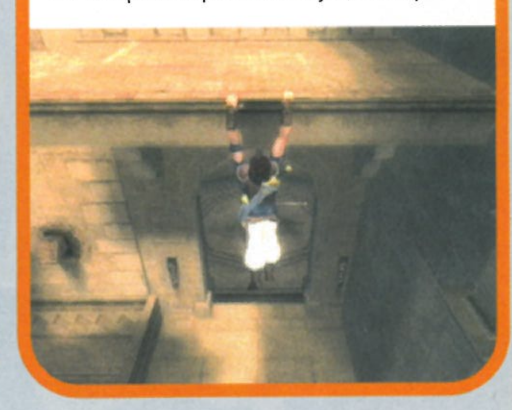




DESCOLGARSE DE CORNISAS

AL BORDE DEL PELIGRO

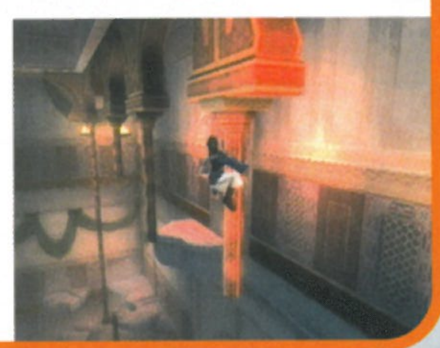
SI NOS COLOCAMOS SOBRE UNA CORNISA O REBORDE, el Príncipe puede avanzar pegado a la pared. Pero pulsando Círculo se descolgará, quedándose agarrado al borde. Muchos serán los obstáculos que habremos de superar así, ¡incluso con bordes que se destruyen al contacto! Afortunadamente, nos agarraremos al borde más próximo si se cae. ¡Eso sí que son reflejos, Príncipe!



SUBIR COLUMNAS Y ÁRBOLES

A TREPAR COMO UN MONO

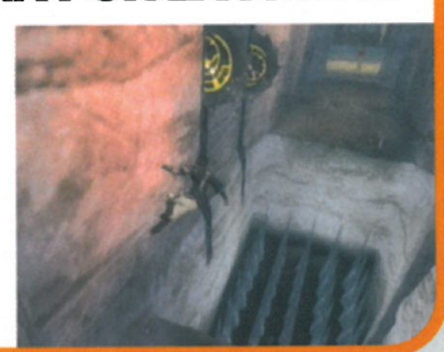
PEGÁNDONOS A UNA COLUMNA, UNA VIGA O UN ÁRBOL, el Príncipe trepará como un mono hasta lo más alto. De hecho, si estamos junto a otra serie de columnas, podremos saltar de una a otra, e incluso girar sobre ellas para saltar al lugar más seguro. Atención a las estalactitas que caen: hay que saltar de una a otra con total rapidez.



CARRERA HORIZONTAL

A TODA CAÑA POR LA PARED

LA HABILIDAD MÁS ESPECTACULAR DEL PRÍNCIPE. Si pulsamos R1 mientras avanzamos hacia un muro, nuestro muchachote correrá sobre la pared durante un largo trecho. Esta técnica es ideal para cruzar puentes derruidos, y si saltamos en el momento justo en que termina la carrera, podemos cubrir una distancia superior.





CARRERA VERTICAL

UN DESAFÍO A LA GRAVEDAD

IGUAL QUE LA HORIZONTAL, ¡PERO HACIA ARRIBA! Un truco perfecto para alcanzar cornisas altas o activar interruptores sobre paredes. Su punto negativo es que es imposible de realizar si nos encontramos en una zona con agua. También podemos combinarla con el Salto para agarrarnos a objetos superiores: al llegar al final del trayecto, el Príncipe se impulsará sobre la pared y rebotará en dirección contraria.



EMPUJAR Y TIRAR OBJETOS

ESOS MÚSCULOS, MAJESTAD...

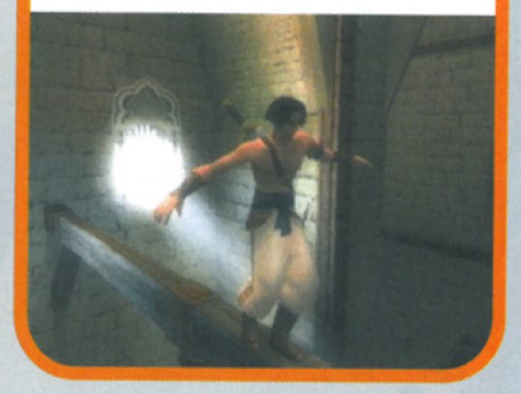
HAY ELEMENTOS, COMO ARMARIOS, BLOQUES DE PIEDRA O CAJAS, que el Príncipe puede utilizar para descubrir pasadizos, alcanzar zonas más altas o activar interruptores. Manteniendo pulsado R1 podremos movernos en cualquier dirección. Esta habilidad es especialmente útil al colaborar con Farah, ya que esas cajas pueden ocultar brechas por las que nuestra acompañante es capaz de colarse.



EQUILIBRIO SOBRE VIGAS

EN LA CUERDA FLOJA Y SIN RED

EL PRÍNCIPE PUEDE SUBIRSE A CUALQUIER PARTE, incluso a peligrosos bordes o cornisas. Cual funambulista, y haciendo equilibrio con los brazos, podremos avanzar por estas superficies tan estrechas, o saltar a otras iguales. No nos pasa nada si perdemos el equilibrio, ya que el Príncipe se agarrará al borde. Los problemas los traen los murciélagos, que pueden acosarnos hasta caer del todo.



REBOTES SOBRE MUROS

PARA ALCANZAR IMPULSO EXTRA

ES ESTA UNA HABILIDAD COMPLICADA, PERO MUY ÚTIL. Si saltamos hacia una pared y pulsamos Salto justo cuando el Príncipe flexione sus piernas sobre el muro, tomaremos impulso sobre ella y saltaremos en dirección contraria. Y además, si nos encontramos entre dos muros, podemos rebotar de uno a otro y subir (si las paredes están cerca) o bajar con pequeños rebotes. ¡Pero con cuidado!



COLUMPIARSE SOBRE BARRAS

TRIPLE SALTO MORTAL

SI VEMOS UNA BARRA O UN POSTE HORIZONTAL, podemos agarrarnos a ella y girar como un trapecista pulsando R1. Pero nuestra intención no es estar girando eternamente, ¿verdad? Pulsando X en el momento preciso, saltaremos a la dirección que estemos encarando. También podemos cambiar la dirección en la que estemos "mirando", e incluso soltarnos hacia una pared, rebotar sobre ella y llegar más alto.



CUERDAS Y SOGAS

PARA "HACER EL TARZÁN"

AL AVANZAR NUESTRA AVENTURA, ENCONTRAREMOS CUERDAS O SOGAS A LAS QUE AGARRARNOS. La versatilidad del Príncipe con ellas es enorme: puede descolgarse, escalarlas, e impulsarse en cualquier dirección (pulsando R1) para cubrir grandes distancias. Es importante que dominemos muy bien el balanceo, sobre todo si tenemos que soltarnos, rebotar en una pared y volver a la cuerda.



Las habilidades de un Príncipe en combate

La destreza del Príncipe a la hora de pelear es muy alta, pero incluso él puede verse superado si los enemigos atacan por docenas. Aquí os contamos sus mejores bazas.



TÉCNICAS DE COMBATE CONTRA LOS DEMONIOS DE ARENA

ASÍ SE MANEJA EL PRÍNCIPE DURANTE LAS BATALLAS



EL ARMA MÁS EFICAZ DEL PRÍNCIPE no es su espada o su habilidad para protegerse pulsando R1, sino su agilidad. Contra muchos enemigos la mejor táctica es pulsar el stick en dirección al rival y saltar presionando X. Nuestro héroe saltará sobre su enemigo, y entonces podremos atacarle por la espalda. Pero cuidado: los enemigos más grandes saben contraatacar esta técnica.



OTRA BUENA IDEA ES USAR EL ENTORNO A NUESTRO FAVOR. Si el demonio nos arrincona contra una pared, pulsando Salto (botón X) con el stick en dirección a ese muro, el Príncipe se impulsará sobre la pared, rodeando al enemigo y sorprendiéndole por la espalda. Lo bueno de esta táctica es que funciona contra todo tipo de enemigos, incluso los citados grandullones.



MUCHOS DE LOS DEMONIOS PUEDEN RECHAZAR NUESTROS ATAQUES. En ese caso lo mejor es rodearles pulsando X y atacarles rápidamente por un costado o por la espalda. Esa misma rapidez es aconsejable si nos rodean varios enemigos: podemos atacar en cualquier dirección pulsando el stick hacia el demonio correspondiente, aunque se encuentre alejado. De ese modo, podremos debilitar a próximos rivales mientras acabamos con el principal.



LOS ENEMIGOS ANIMALES, COMO ESCARABAJOS, MURCIÉLAGOS O PÁJAROS NO SON DIFÍCILES DE VENCER, pero pueden resultar molestos. Por ejemplo, los murciélagos pueden hacernos caer desde grandes alturas, mientras que los pájaros resultan difíciles de derribar. Si Farah anda cerca, es aconsejable dejárselos a ella y sus flechas. Si Farah no se encuentra cerca, lo mejor es esquivar en lo posible sus ataques y golpearles cuando bajen la guardia.



EL TIEMPO EN SUS MANOS: CÓMO CONTROLAR LA DAGA MÁGICA

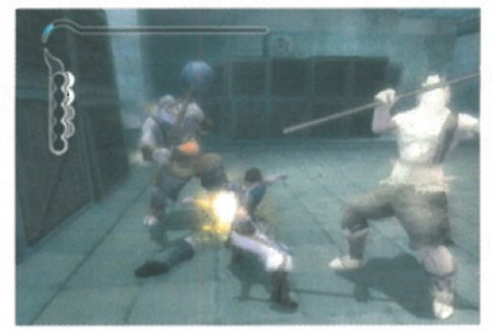
USO DE LAS ARENAS DEL TIEMPO CONTRA EL ENEMIGO



LAS NUBES DE ARENA SON MÁS ÚTILES DE LO QUE PARECEN. No sólo nos rellenan la barra de energía temporal totalmente, sino que por cada seis nubes sube nuestra capacidad para almacenar Arena, es decir, el poder para manejar el tiempo.



DURANTE LAS PELEAS, EL USO BÁSICO DE LA DAGA ES REMATAR AL ENEMIGO. Tras derribar a nuestro oponente, si pulsamos el botón Triángulo acabaremos con él... y de paso absorberemos su Arena para que se rellene nuestra barra de poder.



EL USO MÁS ADECUADO DE LA DAGA sigue siendo el de retroceder en el tiempo, algo muy útil cuando somos heridos. Recordad que es más probable que los enemigos más altos nos acierten, así que restringid el uso de la Daga a combates masivos.



SI SIMPLEMENTE ATACAMOS CON LA DAGA A UN RIVAL, SIN DERRIBARLE, LO CONGELAREMOS. No podremos absorber su Arena, pero por unos segundos será totalmente vulnerable ante la espada, y bastará un golpe para partirlo en dos.



SI DAMOS UN SOLO "TOQUE" AL BOTÓN DE RETROCESO EN EL TIEMPO (L1), todo se moverá a cámara lenta. Conservaremos nuestros reflejos y, debido a la confusión, los enemigos serán más vulnerables. Este ataque solo dura unos segundos.



CON LA BARRA DE PODER A TOPE SEREMOS INVENCIBLES: pulsando a la vez L1 y R1, podemos congelar a todos los enemigos. Y lo mejor es que, si presionamos Cuadrado y usamos el stick, el Príncipe los liquidará a todos la velocidad del rayo.



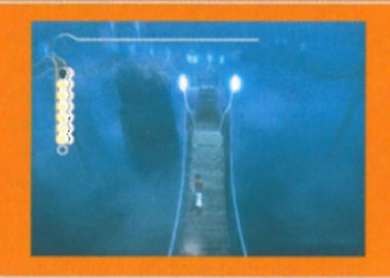
LA DAGA ES MUCHO MÁS QUE UN ARMA gracias a la capacidad de viajar atrás en el tiempo, como demuestra en las fases de salto. Esta habilidad es muy útil si fallamos un salto o cuando nos derriba una trampa: basta con mantener pulsado L1 para volver al momento anterior a nuestra pifia.



ES FÁCIL ABUSAR DEL PODER DE LA DAGA, así que conviene no emocionarse: es un jarro de agua fría enfrentarse a saltos imposibles... y tener la barra de Arena a cero porque la hemos derrochado en combate. Es conveniente tratar de salir de las peleas con el máximo posible de poder acumulado.

LOS SECRETOS DE LA AVENTURA

LAS FUENTES MÁGICAS. El Príncipe puede aumentar su energía si está atento: si atisbáis una pared quebradiza, o un hueco alejado, dirigios allí. Entraréis en un suntuoso pasillo que lleva a una estancia con puentes colgantes, en cuyo centro encontraréis una Fuente Mágica. Al beber de ella, nuestro héroe verá como su barra de energía aumenta. ¡Estupendo!



VIAJE AL PASADO. ¿O pensabais que esta era la primera aventura del Príncipe? Al final del nivel de la Caverna hay una palanca. Si la giráis una vez abriréis la salida. Dirigios al muro de la derecha y golpeadlo con la espada: ¡detrás hay una puerta! Ahora girad la palanca una vez más. Se abrirá la puerta secreta, que os conducirá a la versión clásica del juego.



Una aventura más allá del tiempo

Dicen que el tiempo es igual que un río, que fluye y vuelve siempre a su cauce. Esta aventura que os voy a relatar así lo demuestra. Fueron muchas las pruebas que tuve que afrontar para contarla, pero ahora podéis formar parte de ella. ¿Queréis adentraros conmigo en las Arenas del Tiempo? Os aviso: son muchas las emociones que os esperan, con grandes peligros, trampas imposibles y temibles demonios. ¿Estáis preparados?



1 **MI PRIMER COMBATE** sirvió para practicar mi habilidad con la espada. Los enemigos no eran demasiado duros.



2 **EL REBOTE ENTRE PAREDES** no era una técnica fácil: debía saltar sobre la pared justo al flexionar las piernas

Prólogo: la India

TODO COMENZÓ BUSCANDO LA DAGA MÁGICA

Comencé subiendo por el bloque de piedra que había frente a mí, y desde él subí por la pared hasta el saliente. Me bastó un salto para cruzar el **puente derruido**, y no tuve problemas en acabar con el guardia. Pronto supe que no estaba sólo, ya que tras la escalerilla **me esperaba otro grupo de vigilantes (1)**. Acabé con ellos sin más y seguí mi camino, bajando con cuidado y después corriendo por la pared hasta llegar al otro extremo. ¡Pero más guardias me esperaban! Tras terminar con ellos, me colgué de la cornisa para llegar al otro lado, pasando por debajo de la **estatua**, y a continuación subiendo a la cornisa superior. Finalmente me deje caer en la entrada en la pared, que llevaba a otro **grupo de guardias** y a una útil columna. Me agarré a la primera y salté de una a otra, hasta llegar a una nueva puerta.

Gracias a las paredes pude correr y saltar al otro extremo, y así llegar a dos muros contiguos. Saltando de uno a otro pude alcanzar el **saliente que llevaba a otra sala**, por cuyas paredes corrí hasta alcanzar la pasarela que cubría el cien veces maldito reloj de arena. Subí al muro y crucé al otro lado corriendo por la pared. Me descolgué por el borde y encontré algo que echaba en falta: trampas. Se trataba de unas **columnas giratorias con cuchillas**, pero me fue fácil evitarlas. Subí por la pared hasta la cornisa y salté desde ella a la siguiente. Después sólo tuve que correr horizontalmente por el muro, y saltar en el último momento al otro extremo.

Me descolgué a la cornisa inferior, y fui de cornisa en cornisa, tratando de evitar aquellas que caían. Al final no tuve más que remedio que saltar desde el borde hasta una columna, e ir de columna a columna hasta llegar al suelo. La imponente estatua me indicaba que estaba muy cerca de mi objetivo... Subí la escalinata y corrí por la pared de enfrente. Salté a la **mano izquierda de la estatua**, y usé el muro para alcanzar la otra mano, corriendo por la pared y saltando hasta ella. El último paso fue algo complicado: tuve que subir corriendo por la pared y después **saltar de un muro a otro (2), ¡nada menos que nueve veces!**

Con la Daga en mi poder, tenía que salir de allí cuanto antes. Subí hasta arriba y usé la carrera horizontal para alcanzar la puerta al otro lado del muro. Salté entonces a la plataforma de madera que aún no había caído... ¡y fallé! Fue entonces cuando descubrí algo increíble: gracias a la Daga **podía retroceder en el tiempo,** ¡hasta el momento de mi caída o incluso antes! Gracias a esta portentosa magia pude alcanzar la plataforma. Tras ella **me esperaban más trampas (3)**, pero fue sencillo evitarlas caminando con cuidado. Mi orgullo por haber encontrado la Daga era grande, tanto como mi ignorancia de la tragedia que iba a desencadenar...

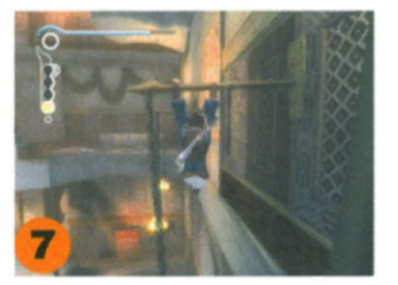



3 **TODAS LAS TRAMPAS DE PALACIO** fueron un fastidio en mi odisea, aunque algunas eran muy fáciles de esquivar.

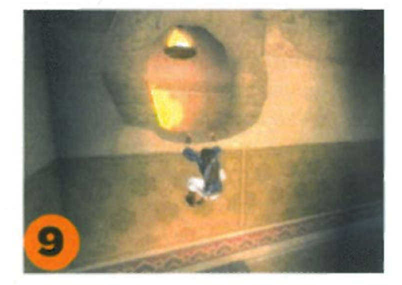

4 **DEMONIOS DE ARENA**, unos fieros enemigos que debía destruir sin dudar. La Daga del Tiempo me fue de gran ayuda.

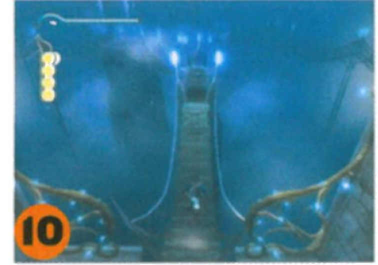

5


6


7


8


9


10


11


12

Las Arenas del Tiempo

AMIGOS, PARIENTES, ALIADOS...

Todos habían perecido ante las Arenas del Tiempo. ¿Perecido? No, en realidad les había ocurrido algo mucho peor: **¡se habían convertido en demonios! (4)**, y como causante de ese horror, me correspondía a mi darles muerte. Mi espada pudo con todos ellos, aunque me valí de mi agilidad para atacarles por la espalda. De nuevo **la Daga me ayudó**: podía retroceder cada vez que me hiriesen, y además me sirvió para congelar y rematar a mis oponentes, para así absorber su arena. Cuando acabé con todos, decidí investigar la **zona derruida (5)**.

¿Era verdad que la había visto?

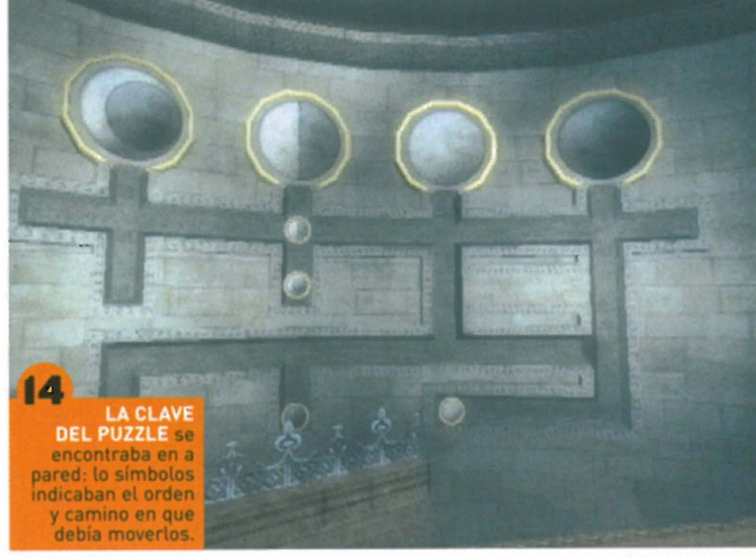
QUÉ EXTRAÑA VISIÓN DEL FUTURO TUVE ENTONCES

Pensé que tenía que seguir a la **misteriosa esclava** que había escapado indemne. Subí las escaleras tras ella, y después salté desde otras escaleras para llegar al próximo tramo. En la siguiente estancia me acerqué a la **Nube de Arena (6)** y tomé su poder para mi Daga. La visión empezaba a cobrar sentido... Salté al poste del estandarte, y cual trapecista **fui de poste en poste (7)**. Fue así como pude llegar al borde derruido y salir por la derecha. Caminando por el muro dos veces, y saltando al final, pude alcanzar otra **serie de postes**, en el tercero de los cuales tuve que girar a la izquierda para **alcanzar el cuarto poste (8)**. Pude así descender y encontrar una fuente, que me hizo recuperar fuerzas. Subí por el muro horizontalmente para alcanzar otro poste, desde el cual bajé a los inferiores. Una vez en el suelo, subí verticalmente por la pared y salté hasta otro poste. Me di la vuelta sobre él, salté a la pared y volví a saltar para alcanzar el muro superior. Sólo así alcancé la cornisa que daba a un **agujero en el muro (9)**.

Decidí correr por el muro para alcanzar el poste. De esta forma llegué a una **sala derribada**, por cuyos escombros bajé hasta un hueco en la pared. Aquella entrada me llevó a una **zona misteriosa, repleta de puentes colgantes (10)** que iban a parar a una fuente. Bebí de sus aguas y... ¡sentí como mi vitalidad aumentaba! Tal vez debí soñarlo, porque la entrada a ese lugar desapareció al instante... Seguí bajando por los escombros, absorbí con mi daga la Nube de Arena y continué mi búsqueda de la muchacha. **La hallé (11), pero antes tuve que destruir a unos molestos escarabajos.**

Continué tras ella. Salté desde la puerta a la columna y salí por la derecha, cruzando a través del muro. Tras salir por la puerta de la izquierda, **salté de columna en columna (12)** hasta llegar a la cornisa, desde la que salté al único trozo de suelo que quedaba. Salté sobre el muro para alcanzar la primera columna, y repetí el proceso para así poder alcanzar la siguiente. ▶▶


13 **ENCONTRÉ LA ENTRADA** al pasadizo secreto justo detrás de un armario. Empujar objetos reservaba muchas sorpresas.


14 **LA CLAVE DEL PUZZLE** se encontraba en a pared: lo símbolos indicaban el orden y camino en que debía moverlos.


15


16


17


18

Tenía que alcanzar un poste, así que use una carrera vertical con salto sobre el muro. Me dirigí hacia la derecha y salté de columna en columna, después al suelo y de nuevo hacia otras columnas. **Para bajar usé la cornisa,** y luego volví a usar las columnas para avanzar. Tras esas tres, una última columna me llevó a un nuevo combate.

Pasadizo Secreto

LA VISIÓN LO DEJÓ CLARO:

Tenía que encontrar un pasadizo. Tras beber de la fuente para recuperarme, decidí probar con el armario del fondo, y al empujarlo... **¡allí estaba el pasadizo (13)!** Me condujo a una sala que llevaba a un puente derruido. Alcancé el otro extremo por el muro, con un salto en el último momento. Una vez allí, **agarré la caja de madera** y la coloqué sobre la marca: la presión hizo que se abriera la puerta. A su lado pude ver una extraña argolla en la pared... no tenía nada que perder, así que tiré de ella. Salté desde la plataforma hasta la zona central.

Veréis, uno de los guardias había conseguido sobrevivir y custodiaba las defensas del castillo, pero para activarlas necesitaba mi ayuda. Debía colocar los cuatro ejes **en los símbolos correspondientes (14)** de la zona superior. **Para ello me debía valer de dos palancas:** una que hacía girar la plataforma en que me hallaba, y otra que la movía de arriba abajo. Seguí estos pasos:

1. Pisé y activé la Luna Llena.
2. Giré una vez la plataforma a la derecha, y la subí un piso.
3. Giré la plataforma a la izquierda tres veces, y la bajé un piso.
4. Activé la Luna Nueva.
5. Subí la plataforma un piso.
6. Hice girar la plataforma a la derecha dos veces, y la subí dos pisos.
7. Activé la Media Luna.
8. Hice girar la plataforma a la izquierda tres veces y la bajé un piso.
9. Activé el Cuarto Creciente.
10. Subí la plataforma un piso.
11. Giré la plataforma a la derecha tres veces y la subí un piso.
12. Giré la plataforma a la derecha (fijándome ya en el orden de los símbolos arriba) y la subí un piso para activar los cuatro ejes.

¡Lo había conseguido! Después tan sólo tuve que subir la escalerilla y **tirar del interruptor que había arriba.** Poco después me tuve que enfrentar a otro grupo de enemigos.

Sistema de defensa

¿DEFENSAS DEL CASTILLO?

¡Trampas más bien! El castillo se había convertido en una zona mortífera, como no tardé en comprobar. Tras evitar las primeras trampas, no tuve más remedio que activar otras (era el único modo de llegar), **por medio del tirador que había en la pared.** Corrí evitando las columnas asesinas y alcance una cornisa, siempre atento a las sierras de la pared. **Salté de cornisa a cornisa (15)** hasta el final del corredor, y de ahí a otro grupo de cornisas, ¡y más sierras! Tuve que hacer una voltereta para pasar bajo la puerta (de lo contrario hubiese tenido que repetir todo el proceso) , sin saber que tras ella me esperaban más demonios.

Patio

ME FIJÉ EN EL MURO

Había un símbolo en relieve. Lo pisé con una carrera vertical e hice que ascendiera un bloque de piedra. Tras subir a él, **pude usar un poste que me llevó a lo alto de un muro.** Salté al otro extremo y, pasando velozmente bajo la cuchilla giratoria, cruce al otro lado corriendo sobre la pared, aunque saltando en el último instante para alcanzar **la plataforma a mi derecha.** Puse atención para esquivar las trampas, agarré el trapecio y lo usé para columpiarme hasta el otro extremo. ¡Mas trampas! Pensé que lo mejor era correr por la pared y **saltar al final para agarrar la escalera (16)**, a mi derecha. Y no fue mala idea, ya que alcancé un pasadizo que me llevó a otra **Fuente Mágica.**

Reaparecí junto a la zona de los postes. Salté de uno a otro. Volví sobre mis pasos hasta la cornisa, de la que bajé saltando hacia la izquierda. Una carrera sobre el muro (con otro salto al final) me permitió llegar al otro extremo, donde corrí pared arriba para alcanzar la siguiente cornisa, y desde ella **otro poste (17)**. Cambiando mi dirección desde el poste **pude saltar a otra cornisa,** desde la que corrí por la pared y salte al otro lado. De nuevo a correr por el muro, aunque esta vez debía ser cuidadoso con **la sierra que recorría la pared (18)**. Una vez en el otro lado, tiré de la argolla y crucé la puerta que se abrió. La siguiente argolla de la pared me hizo temer lo peor... tan pronto tiré de





19 CARRERA CONTRA EL TIEMPO: tenía que alcanzar las cornisas antes de que se cerrase la compuerta.



20 PRINCIPE PARRICIDA. El Rey Sharaman, mi padre, se convirtió en demonio, y no tuve más remedio que darle muerte.



21

22



23



24

ella se activaron una serie de trampas, ¡y la salida estaba al otro lado! **Corrí esquivando las trampas** hasta el fondo del pasillo, y luego subí hasta pisar el símbolo de la pared. Fue así como hice aparecer un saliente, que me permitió alcanzar la cornisa. **De cornisa en cornisa (19)** subí hasta arriba, y con cuidado salté a la cornisa bajo la sierra circular. ¡Y llegué a la puerta justo a tiempo!

Pero casi deseé que la sierra hubiese partido en dos mi cuerpo. En su lugar fue mi corazón el que se partió, al comprobar cómo mi propio padre, **el Rey Sharaman,** se había convertido en un demonio de arena. No tuve más remedio que **matarle como al resto (20).**

Buscaré una entrada

FARAH SE UNIÓ A MI

Y no tardé en comprobar que podía mantener mi ritmo. Bueno, no siempre: ella no fue capaz de correr tres veces por el muro para llegar al otro extremo. Una vez llegamos al jardín, pude impresionarla derrotando **a un grupo de demonios (21)** Pese a sus advertencias, entré en la Visión de Arena que había allí.

Comenzamos la subida a la Torre. La puerta de salida estaba cerrada, aunque la pequeña **Farah pudo pasar bajo ella.** Yo no tuve tanta suerte, así que corrí por el muro hasta llegar a una ventana, y desde ella a la siguiente. Seguí corriendo hasta una serie de cuatro postes, por los que pude balancearme hasta llegar a la tercera ventana. Otra carrera por el muro, un salto desde la plataforma de madera y, finalmente, la estancia donde pude activar la palanca que abría la puerta. Desde esa plataforma bajé de cornisa en cornisa, pero antes de acceder a la salida tuve que pelear de nuevo.

Mi objetivo era llegar a lo alto de la torre, y qué mejor medio que los postes que subían hasta arriba. Corriendo verticalmente por el muro pude alcanzar una cornisa, y desde ella saltar al primer poste. Antes de continuar, fui a la derecha de la zona a la que había saltado desde el poste, y llegué a la tercera Fuente Mágica. Después **corrí horizontalmente por el muro (22)** (evitando así el foso de estacas) y pude llegar al interruptor de la siguiente puerta. Farah consiguió introducirse por una pequeña brecha en la pared, lo que permitió que abriese la puerta.

Conseguí alcanzar el trapecio corriendo por el muro a la izquierda. En colaboración con Farah (que resultó ser más útil de lo que su condición revelaba), **movimos las escaleras** que llevaban al otro lado. Tras evitar las trampas me reuní con ella, y juntos bajamos al fondo de la sala. El comité de bienvenida lo formaban varios demonios, que no me supusieron grandes problemas (en realidad me los dieron Farah y sus dichosas flechas). Tras eliminarlos sólo tuve que colocar **los bloques a cada lado (23)** sobre las placas de presión, y acceder a la Visión de Arena. Ya en el almacén, decidí abrir la primera puerta. Tiré del trapecio que había muy cerca. Salí y acabé con todos los enemigos.

Casa de Fieras

DECIDÍ SUBIR POR EL MURO

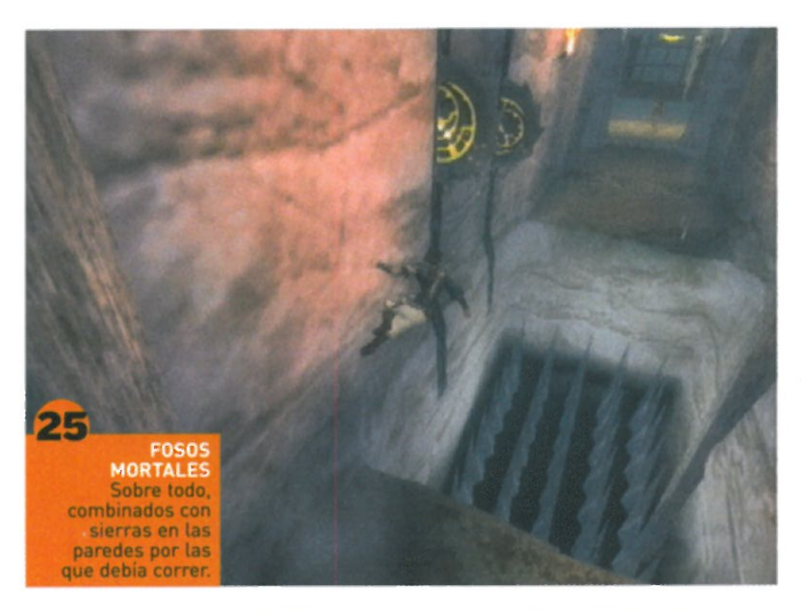
A continuación **subí por la palmera** hasta llegar a la zona con césped. Usé la rama para llegar a la cornisa del muro, y una vez arriba salté al otro lado. Abrí la puerta pisando el interruptor y deje pasar a Farah... y a unos invitados inesperados: ¡pájaros de arena! Dejé que Farah se ocupase de la mayoría. Ya en la caverna contigua, moví la caja y descubrí una brecha por la que podía pasar mi acompañante, que no tardó en abrirme la puerta.

En la siguiente estancia, salté directamente al poste frente a mí, y rebotando en el muro pude alcanzar los postes superiores de la jaula. Cuando llegué al primer saliente, corrí por el muro izquierdo para llegar al segundo saliente. Desde allí **usé los dos siguientes postes** para alcanzar a la siguiente plataforma. Para alcanzar el próximo poste hube de correr dos veces por el muro, y desde aquel saltar al borde de una roca. Corriendo por el muro y saltando alcancé la rama de la palmera, que me condujo a la cima de la torre. Allí estaba la palanca que abría la puerta. Tras activarla, me dirigí a la habitual Visión.

Sobre una jaula

TRAS DESCENDER DEL TODO

Tomé impulso y **salté a la rama del árbol.** Me dejé caer y a continuación subí por el muro para activar el interruptor en la pared. **Farah no tardó en aparecer junto a mí (24)**, mientras que yo crucé el muro corriendo. Allí me encontraba, ▶▶


25 FOSOS MORTALES Sobre todo, combinados con sierras en las paredes por las que debía correr.


26 DE PALMERA EN PALMERA. Para alcanzar la última tuve que rebotar sobre la pared y saltar hacia atrás.


27


28


29


30

en la Casa de Fieras... Activé el trapecio y acabé con los escarabajos que aparecieron. Farah activó por su parte **la placa de presión** para abrir la puerta. De nuevo, otra de mis "queridas" argollas de pared, que cómo no activaron una serie de trampas. Evité las sierras corriendo por la pared (25) y luego caminé lentamente sobre las estacas, para así no activarlas. Continué adelante por el camino de la derecha, que llevaba a la Visión de esta zona.

Me supe valer de los árboles para llegar hasta arriba. Una vez en la cima, tuve que **correr sobre el muro** de la izquierda, para de ese modo poder alcanzar la cornisa. Y así, salté desde ella hasta la siguiente palmera (26), y desde ésta a otras dos más. Llegué de este modo a una pequeña cascada, donde mis amigos los pájaros me esperaban impacientes. Tras matarlos pude cruzar el puente y activar la palanca de la puerta, bajando después por medio de las palmeras y corriendo por el muro. Una vez dentro, tuve que **aniquilar varios escarabajos** para poder acceder a los Baños. La Visión no estaba lejos, pero para acceder a sus revelaciones, antes debía luchar contra varios demonios.

Los Baños

SEGUÍ LO QUE VI EN LA VISIÓN

Tenía que mover la vasija y dejar al descubierto una brecha, por la que se escabulló Farah. La vasija no pesaba demasiado, así que la coloqué sobre la placa de presión (27) para mantener la puerta abierta. **Por medio de los postes** y rebotando en las paredes pude alcanzar el muro superior, ignorante de los enemigos que me esperaban. Su fiereza se debía a que custodiaban una nueva Visión de Arena.

Parecía que por allí brillaba algo... Había un interruptor tras de mí,pero pude activarlo con una carrera vertical (28). A continuación empujé la estatua contigua contra otro interruptor en el muro. Farah me echó una mano desactivando una placa de presión, lo que hizo que se abriera una puerta. Tras ella había **una palanca,** que al girarla a la derecha comprobé cómo detenía el agua. De este modo pude alcanzar la cornisa superior con una carrera vertical, saltar de poste en poste y por último alcanzar una de las columnas. Por medio de saltos entre ella llegué a otro poste, que me condujo a un trapecio. Tras activarlo volví sobre mis pasos para llegar al otro extremo de la sala. Una vez abajo, empujé el bloque de piedra a través del hueco que había abierto.

Ahora todo tenía más sentido: sólo tuve que volver a la sala de los Baños, **empujar el bloque** hasta la parte inferior y colocarlo bajo unas escaleras. Por medio de ellas llegué a una cornisa. Me coloqué en la parte derecha y salté al poste, desde él a otra cornisa, un nuevo poste y finalmente, corrí por el muro dos veces. Después corrí hacia arriba y salté en el último instante para agarrar otro poste. De poste en poste llegué a otra cornisa (29), que me condujo a una placa de presión. Una vez esquivé las trampas recién activadas, combatí a nuevos enemigos.

Sobre los Baños

ME FIJÉ EN UN ARMARIO

Decidí empujarlo bajo un poste. Una vez subido a él, salté hacia la columna que había justo frente a mí, y **de una columna a otra** llegué a otra barra. Desde allí pude llegar a un muro, que recorrí a la carrera. Fue así como conseguí una nueva espada, tan bien forjada que podía destruir muros con ella (siempre que estuviesen algo derruidos, claro). No tardé en comprobarlo con el muro más cercano, que me condujo a una nueva Fuente Mágica. **Arma nueva, más salud...** no era de extrañar que derribase sin problemas las puertas de madera (30) o, al volver a la sala principal, el muro semi-derruido de la derecha

En esta nueva instancia tuve que mover el bloque hasta la marca, y sobre él, correr muro arriba y saltar para agarrar el poste que había arriba, algo más atrás. De poste en poste llegué a la cornisa superior. Desde allí salté hacia la izquierda y **caminé por la cornisa,** hasta otra serie de cornisas que conducían a una nueva plataforma con una Nube de Arena. Bajé entonces por el borde más pequeño de esa plataforma, para saltar a otra zona. Activé la palanca y salí por la puerta, para así liquidar a los escarabajos.

Empujé el bloque de piedra para que Farah tuviese acceso a la placa de presión. Después corrí por el muro de la izquierda, saltando al final y de nuevo recorriendo el muro (esta vez el derecho). **Subí por la escalerilla** y me introduje en el antiguo palacio subterráneo. Acabé sin dudar con los demonios.





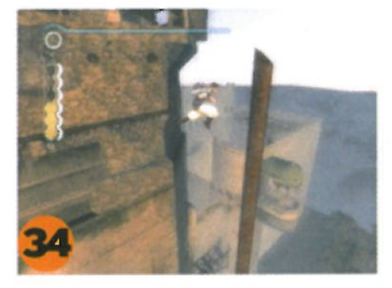
31 **LOS MUROS EXTERIORES** del castillo también estaban protegidos por trampas. Sólo con mi agilidad pude evitarlas.



32 **LA GUARDIA DEL PUENTE** era más fiera bajo su aspecto demoníaco, pero al menos pude utilizar el entorno en su contra...



33



34



35



36

Amanecer

DESTROCÉ EL MURO

Luego **desactivé la placa de presión.** A continuación me asaltaron más demonios. Tras el comedor de soldados, subí a lo alto de las rocas y corrí por el muro para alcanzar el poste. Mientras saltaba de poste en poste, pensé que este castillo me hacía parecer más mono que hombre... Saltando de saliente a poste, llegué a un último saliente desde el que corrí hasta el borde superior. Encontré una nueva placa de presión que abría acceso a otra puerta. De nuevo en el exterior del castillo, giré y me adentré para, **rebotando en la pared,** poder agarrar un nuevo poste. El resto de los postes me permitió alcanzar otra cornisa, **bien custodiada por trampas (31).** Con una carrera pude esquivarlas, igual que a los rodillos.

Subí por el siguiente muro y reboté para agarrarme **al trapecio,** y así pude abrir la puerta. Una vez dentro, tiré de otro trapecio y bajó una escalerilla. La gentil Farah pasó bajo ella para desactivar la placa de presión. Al poco de entrar hube de saltar sobre el muro y tirar de un nuevo trapecio que bajó el puente. **Tras una intensa lucha (32),** descendí por los bloques de piedra. Al llegar a la zona del puente activé la palanca. **Subí las escaleras** hasta el final, por la izquierda, y usé los postes para llegar al trapecio. Al tirar de él, pude ver cómo la plataforma central se movía, y con un nuevo tirón se colocó de frente. Farah tiró de otro trapecio y colocó la plataforma en la zona central. Desde allí corrí muro arriba y me agarré a la cornisa. **Esquivé la sierra** y subí a la cornisa de encima. Salté a la plataforma y me introduje por el agujero.

Puente derruido

VI UN POSTE A LA IZQUIERDA

No me costó mucho alcanzarlo con una carrera horizontal, para de este modo llegar al otro extremo. Subiendo el muro y saltando alcancé un trapecio, que **movió también la plataforma central (33).**

Regresé a ella y Farah la movió de nuevo, para que yo pudiese saltar a la cornisa. Salté desde allí a la escalerilla, Farah entró por el agujero y **activó el interruptor.** Al tirar del siguiente trapecio, la escalerilla subió para que mi compañera pudiera utilizarla, y así abrimos la puerta.

Reencuentro en los baños

SUBÍ AL POSTE DE ENFRENTE

Junto a la puerta donde se encontraba Farah. Desde allí salté a la columna que había en frente, y desde ella a la siguiente. Salté entonces hacia la cornisa que había frente a mí, para a continuación bajar **rebotando de muro a muro.** ¡Y tuve que ser rápido, pues el suelo comenzó a desmoronarse! Una vez abajo, crucé el muro a la carrera para alcanzar un poste, si bien sólo podía llegar hasta el siguiente rebotando desde el muro. Bajé a la cornisa inferior y desde ella a la siguiente. Pensé que lo mejor era **saltar desde ella a la columna (34)** y desde ella al otro extremo. Con cuidado caminé sobre cornisa, ¡y mi equilibrio era precario! Al llegar al muro, **corrí de forma horizontal** por el y salté para llegar directamente a una serie de postes consecutivos.

Cascada

ME PUSE SOBRE EL SALIENTE

Después, salté al borde del otro lado. Era arriesgado, pero fue así como pude alcanzar el siguiente borde. Salté entonces sobre el muro de la derecha, y si ya era molesto tener que mantener el equilibrio, tuve que lidiar encima con el ataque de varios pájaros. **Caminando hasta el final del borde (35)** pude saltar al trapecio. Tras tirar de él hice aparecer una escalerilla en la parte izquierda, además de abrir la puerta. Tras cruzarla, **tiré del trapecio** que había en su interior. Se abrió una nueva puerta abajo, con otro trapecio que abría la puerta clave. Eso sí, debía moverme rápidamente o no podría cruzarla. Volví sobre mis pasos y al final usé una carrera horizontal para descender. Tiré del trapecio para bajar una escalerilla, y llegué a la placa de presión que abría la tan ansiada salida.

El muro me impedía avanzar, así que **lo derribé de un mandoble.** Me hallaba en unas bellas, aunque peligrosas cascadas, **que crucé valiéndome de un tronco (36).** Después descendí por cuatro cornisas, y acabé con los escarabajos que me aguardaban. Para pasar el siguiente río usé otro tronco, y así pude bajar por las tres cornisas inferiores. A continuación **salté al otro lado de la catarata** hasta un tronco... ¡pero unos murciélagos no querían que ▶▶


37 LA CAVERNA y sus estalactitas me dieron muchos problemas. La clave estaba en saltar antes de que se desmoronasen.


38 EL DEPÓSITO Y SUS CUERDAS Era divertido balancearse, pero debía estar atento para encontrar las sogas correctas.


39


42

lo cruzase! Con mi espada pude ahuyentarlos, y así correr por el muro para llegar a la siguiente roca. **Salté al otro lado de la catarata.** Gracias al tronco pude entrar en la apertura secreta de la cascada.

El siguiente paso casi me costó la vida. Tuve que cruzar tres plataformas corriendo por la pared, seguidas de otras tres y un salto para agarrarme a una cornisa. Detrás de mí había una estalactita: salté a ella... **¡y amenazaba con desmoronarse (37)!** Decidí girar rápidamente y saltar a la plataforma de madera que había detrás. **Nada más caer sobre ella** corrí por la pared, y al final de mi carrera salté para agarrar otra estalactita. Con cuidado, aunque deprisa, salté de una estalactita a otra siete veces seguidas.

Me esperaban **otras once estalactitas** quebradizas. Ya en suelo firme, usé las distintas plataformas de madera para llegar a la salida.

Depósito

A LA IZQUIERDA VI UN HUECO

Desde él salté a la cuerda que había justo enfrente, y girando sobre ella pude saltar a la Visión de Arena. Entonces opté por subirme a la cornisa de la derecha, y sobre ella llegar a un saliente desde el que saltar al siguiente entramado. Tras rodear la columna en equilibrio, tuve que acabar con una bandada de **molestos murciélagos.** Finalmente, subí a la columna derruida y salté para agarrar la cuerda. Esta me llevó a otra cornisa (bajo unos barrotes), y desde ahí **salté para agarrar la cuerda** de la izquierda. De una cuerda a otra pude llegar a una entrada que había en el muro.

Corrí por el muro para agarrar la cornisa, y esquivando las trampas pude llegar a un trapecio. Tras tirar de él me atacaron más murciélagos, pero peor que ellos era lo que había destapado: **un pozo con cuchillas giratorias.** Con sumo cuidado usé las cornisas y rebordes del pozo para pasar entre tan afiladas aspas. Una vez en el fondo, empujé el bloque **a través del agujero,** para que cayera en la sala principal del Depósito. Ya de vuelta en ella, empujé el bloque hacia la derecha, y de ese modo me encaramé a la apertura superior. Gracias a sus cornisas pude llegar a otro saliente, **desde el que salté para agarrar una cuerda (38),** a la derecha. Salté de cuerda en cuerda tres veces, y me hallé ante dos caminos. Justo enfrente mío vi una apertura en el muro. Tras ella, **una serie de tuberías** me llevaron a otra fuente mágica. De vuelta a la cuerda, sólo tuve que seguir por la segunda salida, cuerda arriba, para **de ese modo alcanzar la salida del pozo (39).**

Fuera del Pozo

MÁS DEMONIOS AGUARDABAN

Así que corté su conversación **a base de espada (40).** Me introduje **por la puerta de la derecha.** Saltando desde la plataforma me agarré a la cuerda. Debía salir por la puerta de la derecha, así que para abrirla decidí probar una maniobra arriesgada. Primero me balanceé hasta el interruptor de enfrente, en la pared, **rebotando para volver a la cuerda (41).** Luego hice lo mismo con la placa de la izquierda, y salté a la salida, que llevaba al **Harén.**

Tiré de la argolla para abrir la plataforma del suelo. Traté de evitar las trampas y salté al recién aparecido suelo metálico. Por último, y gracias a una carrera horizontal y un rebote, pasé al otro lado de la puerta **antes de que se cerrase.** Desenfundé mi arma y di muerte a los demonios que me esperaban. La voz de Farah me llegaba a los oídos: seguí de frente y **destrocé dos muros.** Después, corrí por el muro y salté para agarrar el trapecio que abría una nueva puerta. Seguí por el muro y rompí otra pared para acabar con los monstruos.

Sala de Conocimiento

DECIDÍ EMPUJAR LA ESTATUA

Así dejé paso a Farah para abrir la puerta. Activé la palanca y entré en una nueva estancia, también guardada por demonios. Sabía que me enfrentaba a un gran desafío para mi ingenio. **Comencé por rotar el espejo de la entrada 180º,** para que su reflejo llegase al otro extremo. A continuación **moví el espejo del muro (42),** dejando al descubierto una grieta por la que se introdujo Farah. **Empujé el espejo que había a la derecha** del anterior (enfrente de la brecha) para que la luz se reflejase en él. De vuelta en la entrada, rompí con mi espada el muro de la derecha para que la luz se reflejase en el otro espejo. Por último, moví ese espejo para que su luz diese en el símbolo que había en





43 ESTA ESTANTERIA requirió rapidez: tenía que rebotar entre ella y el muro antes de que llegara a ocultarse.



44 AL HACER INCIDIR EL RAYO sobre el reflector de la zona alta, conseguí activar un interruptor que me condujo a la espada.



45



46



47



48

el centro de la Sala, alzando una estatua. "¡Bravo, resolvisteis el puzzle!", diréis. Pero en realidad no había hecho más que empezar...

Subí el muro de la estatua y me agarré a un saliente. Una vez arriba del todo, salté al borde la pared (a mi izquierda), y desde él llegué a una plataforma. Subiendo por el muro llegué a una cornisa que terminaba a la derecha, pero daba lugar a una serie de postes. Al llegar a la zona abierta, Farah abrió otra puerta **tirando de un trapecio.** Por mi parte, probé suerte pisando la placa de la pared. Antes de que desapareciera la estantería, corrí por el muro contiguo y **reboté entre estantería y muro (43)** para llegar hasta arriba. Corrí horizontalmente hasta llegar a **la base de una columna rota,** desde la que corrí y salté para agarrar una escalerilla.

Desde su base salté a las vigas de madera, y evitando **los murciélagos,** seguí de frente para entrar en otra Fuente Mágica. Volví a las vigas, justo a la intersección previa a la Fuente. Caminé hacia la izquierda y salté al otro extremo mientras caía la viga. Una vez en la plataforma, giré el espejo 90º (un cuarto de giro). Luego salté desde la viga a la plataforma que veía frente a mi, y desde ésta a **una barra.** Giré sobre ella, reboté en el muro y me agarré a la barra superior. Tras acabar con más murciélagos, seguí la viga y llegué a **otro espejo**, que coloqué para que reflejase el haz de luz **sobre el reflector del fondo (44).**

Con todos los espejos colocados, corrí por el muro izquierdo para alcanzar la plataforma, y desde ella corrí a la siguiente cornisa. Por medio de una carrera llegué a otro espejo, que giré para que **su haz impactase sobre el símbolo de enfrente (45)**. Esto hizo aparecer varios bloques en la pared derecha. Tras cruzarlos, subí a la columna por medio de una carrera vertical y salté para agarrar **la cuerda** que veía frente a mí. Por las cuerdas llegué a un borde desde el que salté a una escalerilla. Después bastó con **destruir el muro** y tirar del trapecio, además de **sacar el espejo al exterior (46).** Al cambiar el emplazamiento de los espejos del otro extremo, pude dar paso a un nuevo tesoro, absolutamente necesario para abandonar aquella estancia. Bajé usando las cornisas y conseguí mi merecido premio: una enorme espada, mucho más poderosa.

Observatorio

TIRÉ DE LA ARGOLLA

Se abrió la puerta y tras ella pude probar mi nueva adquisición contra un grupo de demonios. Mientras yo investigaba la Visión, Farah se introdujo por la brecha del muro. Poco después activó **la plataforma central del Observatorio** (cuando yo me hallaba sobre ella, claro). Salté al otro extremo y corrí por el muro de la derecha para alcanzar el poste. De poste en poste llegué a una palanca... ¿qué debía hacer? Me fijé en que los planetas estaban unidos por postes, y que tal vez tirando de la palanca... **Probé giróndola 270º (tres cuartos).** Entonces salté al poste de enfrente, y de uno a otro llegué a la segunda palanca. En esta ocasión **la giré 180º** (media vuelta), colocando los planetas (y sus postes) de tal forma que, corriendo por el muro tras activar la placa de la pared, pude llegar a otra serie de postes. **Por último alcancé un trapecio (47)** que abría la puerta.

Descendí con alegría por las cuerdas que había bajo la plataforma. ¡Aquello cada vez se me daba mejor! Farah se introdujo por la habitual brecha. Yo seguí mi camino, pero evitando una serie de trampas hasta llegar a una placa de presión que abría la puerta. A continuación **tiré de la argolla** que había en la pared... y me dispuse a vérmelas con nuevas trampas. Lo que no pude esquivar fueron los ataques de nuevos demonios, ni tampoco las revelaciones de la siguiente Visión.

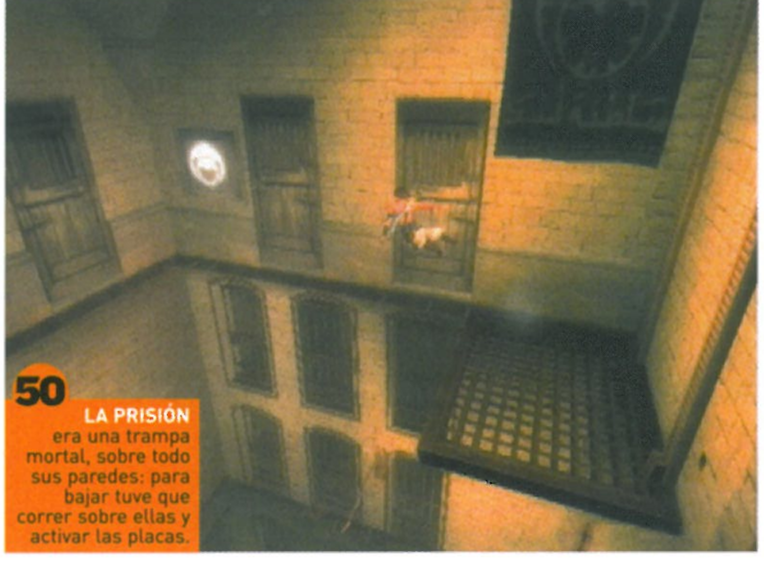
Patios de la Sala de Conocimiento

SUBÍ LA ESCALERILLA

Después, salté a la viga, caminé sobre ella y salté a la cornisa que había al otro lado. **Me deshice de los pajarracos (48)**, continué mi camino hasta la siguiente cornisa, y desde ella salté a la cuerda. Me balanceé con ella para alcanzar la viga de la izquierda, para desde ella saltar al poste. Llegué a la siguiente plataforma, tras la cual **corrí por el muro** para agarrar la viga, y desde ella salté al poste de detrás. Me di la vuelta y salté por medio del poste a la pasarela superior. Corrí entonces por la izquierda hasta llegar a **la pequeña viga,** fijándome en que enfrente de ella había una cuerda. De cuerda en cuerda pude llegar hasta una nueva plataforma. ▸▸



49 EL ATAQUE de demonios era cada vez más habitual, y aunque corría peligro, Farah quiso ayudarme contra ellos.



50 LA PRISIÓN era una trampa mortal, sobre todo sus paredes: para bajar tuve que correr sobre ellas y activar las placas.



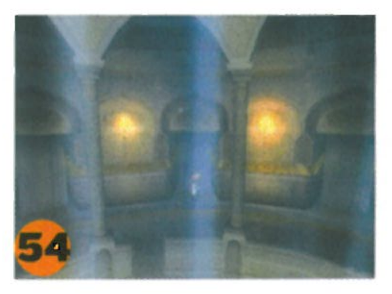
51



52



53



54

Subí el muro a la carrera y me agarré a la cornisa, tras la que hallé una palanca. La activé y me encaminé a la pasarela, **siempre atento a las trampas.** Después, bajé las escaleras deprisa, pasando por debajo de las cuchillas giratorias y alcanzando la puerta justo a tiempo. Corrí dos veces seguidas sobre los fosos de estacas y salí.

En las murallas muchos eran los demonios (49). Parecía que custodiasen algo especial... Tras derrotarlos, **rodeé el puente** hasta no poder avanzar más, y me descolgué por el borde izquierdo. Salté hacía atrás para agarrar el poste, y desde él llegué a la viga, que a su vez me llevó al siguiente puente. Parecía tan firme como mi determinación, pero ambos se vinieron abajo.

Prisionero

AL DESPERTAR VI QUE ESTABA EN LAS PRISIONES DE PALACIO

No era una visita de cortesía, pero al menos tampoco estaba entre rejas. Subí por la escalerilla y salté para activar la **placa de presión,** cayendo justo a tiempo sobre la reja móvil inferior. Fui corriendo por los muros, pisando las placas de presión que activaban las rejas (50), y rebotando si hacia falta para alcanzar la reja. Finalmente llegué a una serie de postes que me condujeron a otra reja. Tras bajar por la escalerilla, **acabé con mis captores** y me introduje en la Visión de Arena.

Opté por mover un bloque que había al fondo de la sala, y colocarlo sobre la placa de presión. Crucé la puerta ya abierta y **corrí pared arriba** para activar otro interruptor de salida. Y luego... bueno, aún me duelen las rodillas al recordarlo. Debía subir, para lo cual tiré de las argollas a cada lado del hueco frontal, de tal modo que las paredes se acercaron lo suficiente como para subir rebotando entre ellas (51). Entonces parecía fácil, pero no contaba con que las paredes se movían hacia atrás rápidamente. **Activé primero la argolla izquierda,** luego la derecha y salté tan rápido como pude entre ellas. El resto tampoco fue fácil: corrí muro arriba y salté para subirme a la viga (52) y a una barra, desde la cual salté a una viga, al frente. Con suma destreza, tuve que saltar y activar las placas de presión a izquierda y derecha, rebotando en el momento exacto para no caer. De este modo, **volví a acercar dos muretes** que me permitieron subir rebotando.

¡Lo había conseguido! Ya en el exterior combatí a otro grupo de enemigos. Activé la placa de presión que había en el suelo, junto a las escaleras. Esto a su vez **activó un bloque de piedra,** desde el que pude saltar (con carrera vertical y salto) a una plataforma con otra placa de presión en la pared. Tras activarla, corrí horizontalmente por el muro hasta una plataforma que tenía una caja. **La arrojé abajo** y, ya en el suelo, la coloqué sobre la placa de presión que había bajo otra placa (con símbolo naranja), para así alcanzarla con una carrera vertical.

El Reloj de Arena

TRAS UNA PARED DERRUIDA

Pude encontrar una nueva Fuente Mágica. A continuación activé la placa de presión y me dispuse a entrar en combate contra un grupo numeroso de demonios. Una vez terminé, **activé el trapecio** y subí con Farah en el ascensor. Tras salir y acceder a la Visión, me vi frente al causante de mis desdichas: el Reloj de Arena. Para subir a él (53) utilicé las cornisas que lo rodeaban, y una vez arriba salté a la columna. Después... todo se volvió bastante extraño, aunque seductor.

Tras bajar por una casi interminable escalinata, me encontré en **una misteriosa sala.** Muchas eran las salidas, pero al probar la errónea volvía al punto de partida. ¿Qué extraña magia era aquella? Farah me llamaba, así que me dejé llevar por su voz... y por **el rumor del agua** que escuchaba junto a ciertas puertas. Teniendo siempre en cuenta la posición de la entrada a la sala, estas fueron mis decisiones, tomando como referencia la entrada:

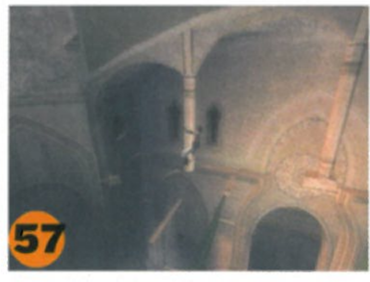
1. Entré por la puerta frontal (54)
2. La puerta a la derecha.
3. La tercera puerta a la izquierda.
4. La primera puerta a la izquierda , que me condujo al segundo piso.
5. La cuarta puerta a la izquierda .
6. La primera puerta a la derecha.
7. Por último, la puerta del centro.

Lo que ocurrió entonces será siempre uno de mis recuerdos mejor guardados. ¿O acaso pensáis que iba a ser tan indiscreto?

No tuve un despertar muy agradable de mi dulcísimo sueño: estaba solo, **desarmado y sin la Daga.** Para "mejorar" la situación, un grupo de demonios me esperaba, impacien-


55 LA ÚLTIMA ESPADA estaba bajo un hechizo. Para desactivarlo, hice que la luz diera sobre el símbolo del podio donde estaba.


56 PARA LLEGAR HASTA ESTA BARRA tuve que saltar casi a ciegas: agarrado a la viga me impulsé hacia atrás.


57


58


59


60

tes por derramar mi sangre. ¿Conocéis el proverbio "a enemigo que huye, puente de plata?" Pues yo fui tal enemigo. **Evitando a los monstruos** di con una sala, ¡y había una espada en su mismo centro! Era inalcanzable por culpa de un hechizo que la cubría. Usando mi ingenio, coloqué **los dos espejos de la entrada** de manera que el haz de luz que venía de fuera rebotase en ellos hacia el fondo de esta sala. Después, coloqué los otros dos espejos para que el haz de luz rodease el podio (55) de la espada, colocando luego el del fondo **haciendo incidir el haz sobre el símbolo.** Ya tenía espada, ¡y menudo filo era! Los demonios caían con un solo mandoble. Tras derrotarlos, destruí el muro que se encontraba a la izquierda.

La Torre del Alba

POR MEDIO DE LAS VIGAS LLEGUÉ AL OTRO EXTREMO

Acabé con nuevos demonios y me introduje en la visión de arena. Entonces me descolgué por la esquina derecha, y baje por las cornisas hasta la viga. **Gracias a la tubería** pude saltar al interior, donde rompí una puerta que me llevó a otra Fuente Mágica. De nuevo en la sala, **salté sobre el muro para alcanzar el trapecio** y abrir la trampilla, por la que volví al exterior. Esta vez usé las vigas de madera del muro para subir, saltar a la columna y de ella a la barra (56) que me condujo a las vigas del fondo. Tras liquidar a los molestos murciélagos, bajé, entré y **usé una carrera vertical** con doble rebote para agarrarme a la cornisa. Repetí el proceso para subir del todo, y pude atisbar a Farah huyendo del lugar. ¿Adónde se dirigía?

Los enemigos se multiplicaban cuanto más cerca estaba de Farah. Tras entrar en la Visión de Arena, **subí por el muro de la esquina derecha** y me agarré al poste. Giré, salté sobre el muro y agarré la viga. Desde ella salté a la columna (57) rebotando desde la cornisa. Y de columna en columna fue como llegué arriba. Desde allí rodee la cornisa izquierda. Tuve que matar a unos pocos murciélagos para correr luego muro arriba, y **rebotar entre los muros** para llegar arriba del todo. Continué por la cornisa y llegué hasta la siguiente de un salto, para dejarme caer en una barra. Giré, salté sobre el muro y me agarre a la viga superior, desde la que llegué a otro grupo de cornisas, no sin antes "atender" a más murciélagos.

Llegando al final de la cornisa, no tuve más remedio que **saltar hacia atrás y rebotar de muro a muro** para subir. Descendí entonces de cornisa en cornisa, hasta llegar a un grupo de postes que me llevaron a una torre hueca (58). Agarrado al muro, giré y entré dentro, y empecé a rebotar de muro a muro para descender. Al final sólo tuve que activar la placa de presión, correr por el muro y **saltar de escalerilla en escalerilla hacia abajo,** si bien me entretuvieron los habituales murciélagos. Me recibió un grupo de temibles demonios, pero me supo a diversión después de los muchos peligros que acababa de correr. Y cómo no, muy cerca se encontraba la última de las Visiónes de Arena.

Puesta de sol

SUBÍ LA COLUMNA DE MADERA

Desde ella salté al grupo de postes. Al llegar a la viga, salté a la cornisa y desde ella recorrí el muro dos veces. Alcancé **otra torre hueca,** y subí usando los habituales rebotes. Una vez arriba, acabé con los murciélagos que intentaban hacerme caer. Después corrí por el muro, **reboté y alcancé una columna,** desde la que salté a un domo. Desde allí agarré la viga (59), corrí muro arriba y reboté para alcanzar la columna que me llevó a mi destino final. La furia que sentí ante lo que pasó entonces era indescriptible. **Había recuperado mi Daga,** pero a un precio demasiado alto, que también pagaron mis enemigos.

Honor y Gloria

EL VISIR ERA TAN LADINO COMO SUS CONSPIRACIONES.

Me enfrenté a su réplica, que no sólo detenía mis golpes (60), sino que atacaba fieramente con su bastón. **A base de incesantes ataques,** su defensa empezó a flaquear, y con ella la del auténtico Visir. Insistí y me valí de la Daga cada vez que fui herido, hasta que por fin cayó... y con él su amo. Crucé las cortinas y acabé con el instigador de mis desgracias, dando muerte a un futuro de desdicha... aunque también a un futuro junto a Farah. ¿O tal vez no? Tal vez otro día os cuente esa historia. Mientras, recibid la gratitud de este príncipe por haberle acompañado en tan fabulosa aventura. HC

XIII

Descubrir todas las armas alternativas, encontrar cada uno de los documentos secretos y destapar una de las mayores conspiraciones de la historia. ¡Vaya reto! ¿Os atrevéis con él?





CONSEJOS PREVIOS

1 **El sistema de puntería es semi automático,** lo cual os vendrá de maravilla a la hora de acabar con los rivales más alejados: acercaos a ellos hasta que el punto de mira se vuelva rojo y no fallaréis una.

2 **El sigilo es fundamental en algunas fases,** pero si no habéis logrado esa habilidad, los malos os oirán cuando os acerquéis por la espalda. Por eso, hasta que la tengáis, procurad deshaceros de ellos usando los cuchillos o las armas con silenciador.

3 **Las armas alternativas del juego** son una buena "ídem" para acabar con los malos sin gastar munición, así que utilizadlas siempre que sea buenamente posible.

4 **Rebuscad bien en todos los armarios que veáis,** ya que muchos de ellos esconden armas, munición y botiquines que os vendrán de perillas en los momentos de acción más intensos.

5 **Si os cruzáis con algún enemigo que lleve un buen blindaje,** léase un casco o un chaleco antibalas, procurad no dispararle ahí, ya que si no dañáis ese blindaje luego podréis usarlo vosotros.

6 **En las fases en las que os toque proteger a algún personaje,** tened bien presente que vuestras balas también pueden herirle, así que guardaos las granadas y afinad la puntería al máximo.

EL PROTAGONISTA DE ESTE JUEGO, STEVE ROWLAND, tiene un verdadero problema, porque no sólo no recuerda nada de su pasado, sino que además **le acaban de acusar del asesinato** del mismísimo presidente de los Estados Unidos. A él hay algo que no le encaja, así que ha decidido aclarar las cosas cueste lo que cueste. Y le va a costar mucho, porque para lograrlo tiene que liarse a tiros contra **cientos de enemigos** que no recordaba tener (je,je), recuperar las habilidades con las que contaba antes de perder la memoria y colarse sin ser visto en los lugares más variopintos, como **bases secretas, submarinos o manicomios**.

Este original planteamiento se desarrolla a lo largo de **más de 30 fases diferentes,** así que es un juego disparos largo como pocos. No obstante, el recorrido de la mayor parte de esas fases no tiene pérdida, así que hemos preferido, en vez de explicaros el clásico "paso a paso" de cada uno de los niveles, dar una serie de consejos para los momentos más peliagudos de cada fase. Eso sí, tranquilos, porque **cuando el diseño del nivel se complique** o simplemente cuando haya que **recoger algún documento importante**, las explicaciones serán más detalladas. Y dicho esto, ¿qué os parece si nos metemos de lleno en el pellejo de Steve Rowland?

1. En la playa

Esta fase es muy sencilla y bastante corta, así que con saber dónde están los objetos más importantes, basta. Para salir de la cabaña en la que despertáis tras el mareo necesitáis la **llave situada en la parte trasera.** De paso, no os olvidéis de recoger una pistola, algo de munición y un botiquín.

Una vez fuera debéis dirigiros al final del embarcadero, pero no sin antes **recoger dos botiquines** que hay de camino, uno en la desviación que hay al lado de la cabaña y otro en el barco amarillo (1). Al llegar al final, eliminad a todos los malos, recoged la llave que lleva uno de ellos y **daos el piro en la camioneta.**

2. Winslow Bank

Este nivel está lleno de inocentes, así que si os toca enfrentaros a ellos, sólo podréis noquearles **usando los puños, las sillas o los ceniceros** repartidos por el nivel. En cuanto al desarrollo, la única complicación llega en el momento en el que nos toca coger un rehén (2) ya que si le dais la espalda a cualquiera de los guardias que os rodean os coserán a balazos. Pero bueno, aparte de eso y de los asaltantes que aparecen al salir del ascensor (3) (a esos sí los podéis eliminar), el nivel no tiene más misterio.

3. Oficinas del FBI

Un nuevo grupo de asaltantes acaba de colarse en las oficinas (¿será que nos persiguen?), así que





1 LAS FASES del principio son más que una buena toma de contacto, aunque no por ello vais a enfrentaros a menos enemigos.



2 AL COGER REHENES debéis tener bien presente que sólo os servirán de escudo mientras se sitúen entre los malos y vosotros.



3



4



5



6



7



8



9



10

ahí van un par de consejos para salir bien parados: uno, siempre que podáis, usad los huecos de ventilación (4) para evitar ser vistos; y dos, dejad que los agentes del FBI y los asaltantes se acribillen entre ellos, ya que os ahorrarán problemas. Vale, son dos técnicas muy ruines, pero ya veréis lo bien que funcionan.

Otro consejo es que miréis dentro de todos los **armarios empotrados,** porque esconden botiquines, munición y hasta una **colección de botellas** para usar como armas, así que no os dejéis ninguno por explorar. Si seguís estas advertencias, no tendréis problemas para llegar a la **zona en ruinas,** donde basta con utilizar cualquier caja que veáis a modo de escudo para acabar sin problemas con los últimos asaltantes (5).

4. Los tejados

Aunque hemos conseguido escapar de las oficinas del FBI, aún nos queda mucho camino por recorrer. Por eso, es bueno aprovechar el comienzo de este nivel para aprender a manejar un par de objetos muy útiles: **el gancho de escalada** y el rifle de francotirador (6). Por lo demás, basta con **seguir a Jones** y protegerla durante todo el nivel para completar esta parte del juego.

5. Puente a la Base Emerald

Como ya habréis comprobado, poco a poco los enemigos comienzan a ser más numerosos, así que en esta fase os recomendamos **usar la ballesta** para eliminar, desde una cómoda distancia, a todos los soldados que podáis. De ese modo, ahorraréis munición y granadas suficientes como para limpiar de soldados el almacén (7) y así restablecer la corriente eléctrica del puente sin problemas. Por lo demás, esta fase no tiene mucho más misterio: **activad el puente**, trepad, ayudándoos de las cajas, al techo de la caseta que hay al otro lado y **usad el gancho de escalada** para alcanzar el conducto de ventilación que os conducirá directamente al patio interior de la Base Emerald.

6. Tejados de la Base Emerald

¿Estáis acostumbrados a los tiroteos salvajes?, pues mal hecho, porque en esta fase **lo más importante es la infiltración.** De hecho, es tan importante que si no escondéis los cadáveres (8) de vuestras "víctimas" en un lugar seguro, cualquier soldado que los descubra dará la alarma. Eso sí, si os pillan, tranquilos, porque tendréis una (mínima) posibilidad de abatir a los guardias antes de que lleguen a cualquiera de las alarmas.

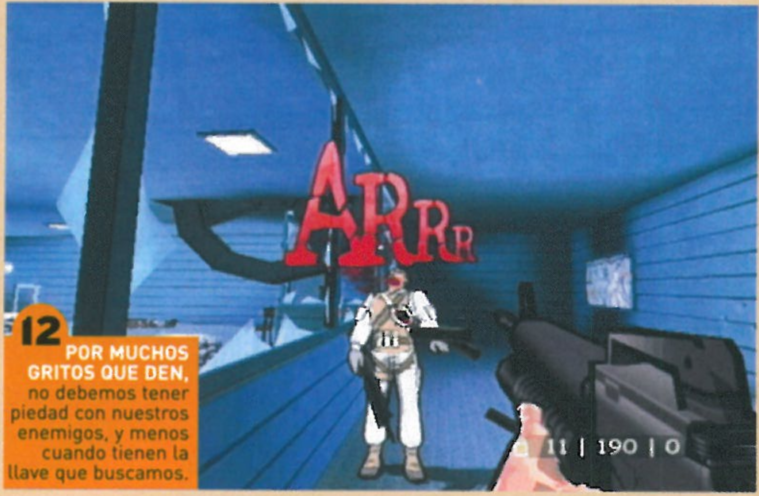
Con esto en mente, debéis buscar las 4 casetas con una luz roja (9) en la puerta y romper el generador que hay dentro de cada una de ellas. Hecho esto, habréis desactivado la corriente eléctrica que protege las escaleras al techo de la base, así que ahora debéis **buscar dichas escaleras.** Descolgaos por el otro extremo del tejado, y llegaréis al final del nivel. Sencillo, ¿verdad?, pues adelante con ello.

7. La celda de Carrington

Ya podéis olvidaros de la infiltración por un rato, porque vuelven los disparos. Eso sí, como el desarrollo de esta fase es algo más complicado que las anteriores, ahí van los pasos más importantes. Después de espiar la conversación de los dos militares (10), salid del hueco de ventilación y buscad el ascensor al primer piso. Una vez arriba, buscad otro hueco de ventilación por el que colaros y subid las escaleras. **Descolgaos con el gancho (cuidado con la electricidad)** y cuando consigáis la tarjeta llave dirigios a la puerta que hay en el pasillo central. Pasad la sala de vigilancia, dirigios a la habitación de las literas, coged el documento escondido en uno de los armarios y salid. Ahora, co-



11 **EL GENERAL CARRINGTON** ha sido encarcelado y sólo nuestra habilidad a la hora de forzar cerraduras puede salvarlo.



12 **POR MUCHOS GRITOS QUE DEN,** no debemos tener piedad con nuestros enemigos, y menos cuando tienen la llave que buscamos.

DÓNDE CONSEGUIR TODAS LAS HABILIDADES DE STEVE

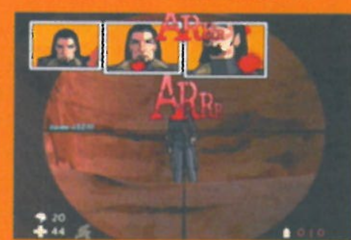

DOBLE ARMA: en el "Banco Winslow", dentro del maletín de la caja fuerte.


DEMOLEDOR: en la sala de literas de la fase "La Celda de Carrington".


SEXTO SENTIDO: También está dentro del maletín del "Banco Winsolw".



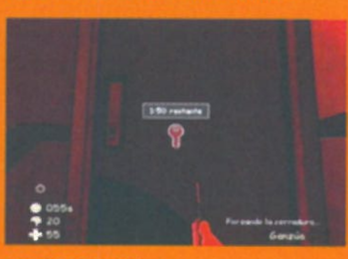
PRIMEROS AUXILIOS: en la sala de mantenimiento de "Plain Rock".

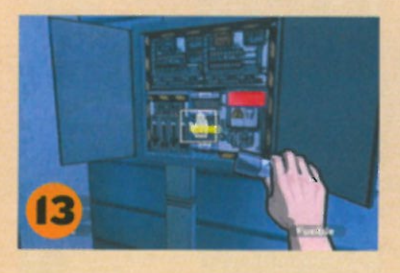


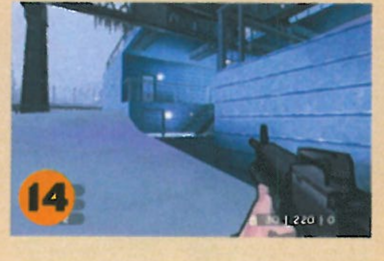
FRANCOTIRADOR: la encontraréis en el nivel "La Estación del Teleferico".


APNEA: en "Huida del submarino", buscad en la cabina del Capitán.


SIGILO: sobre una mesa en la garita del guardia de "Campamento SPADS".


DESCERRAJAR: buscad en la lancha motora de la fase "Lago Kellownee".


13


14

▸▸ laos por el hueco de ventilación de la sala de mantenimiento y, tras recoger un botiquín y un casco, **dirigios al calabozo para liberar a Carrington (11)**. Ahora protegedle hasta llegar al final del nivel.

8. Estación del teleférico

La única complicación de este nivel radica en que los enemigos van bien protegidos, así que si podéis cargároslos sin "hacer ruido", mejor que mejor. El resto viene rodado: **encontrad la llave que guarda uno de los soldados (12)**, abrid la pequeña cabaña de madera y **colocad el fusible (13)** que encontraréis dentro en el lugar que le corresponde en el edificio principal. Antes de llamar al **teleférico**, bajad por las escaleras que hay en el andén, **subid por otras que hay tras una columna (14)** y colaos por la puerta secreta para encontrar un nuevo documento. ¿Lo tenéis?, pues llamad al teleférico pulsando el botón que hay en el piso superior y montad en él para acabar la fase.

9. En el teleférico

Al comenzar el nivel, el teleférico es atacado, así que en cuanto Carrington llegue al suelo utilizad el rifle de francotirador para cargaros unos cuantos enemigos. Una vez hayáis limpiado la zona, subid al techo, **descolgaos al suelo usando el gancho de escalada (15)** y cubrid a Carrington hasta llegar al helicóptero (¿es un general y no sabe cuidarse solito?). Una vez allí y después de usar la **metralleta fija** para cargaros una decena de enemigos, montad en el **helicóptero para huir**.

10. Lago Kellownee

Esta fase es un tanto laberíntica, así que os vamos a explicar qué camino tomar en cada momento. Después de **eliminar a los 4 primeros enemigos** avanzad hasta el lago por el único camino posible. Cargaos a otros dos tipos que hay junto a una **lancha motora**, coged el botiquín y el documento secreto que hay en la misma y daos la vuelta.

Ahora, tomad el camino que queda a vuestra derecha y caminad hasta llegar a unos **enemigos junto a un muñeco de nieve (16)**. Después de dejarlos más fríos que el muñeco, seguid de frente hasta la **cabaña derruida**, recoged la munición que hay dentro y regresad al lugar en donde está el "Sr. Snow". Ahora fijaos en un pequeño **camino casi oculto** que queda a la izquier-





15 **EL GANCHO DE ESCALADA** será uno de los mejores aliados en el juego y os servirá para alcanzar las zonas más elevadas.



16 **LOS MALOS SUELEN ATACAR** en grupo, por lo que es bueno elegir el arma más potente cuando os toque enfrentaros a uno.



17

18

19



20

da. Seguid por ahí, cruzad el río dando saltos y continuad pegados a la pared de vuestra derecha hasta que lleguéis a la **cascada**: vuestro objetivo, la cabaña de Número XVII, os espera un poco más adelante.

11. Escondite de Kellownee

La única complicación de esta fase consiste en sobrevivir, ya que una vez estéis dentro de la cabaña aparecerán decenas de enemigos dispuestos a acabar con vosotros. La estrategia es tan sencilla como cobarde: no salgáis del chalet excepto para coger armas y munición y **disparad a los enemigos a través de las ventanas (17)**. En cuanto podáis, escapad por la parte trasera de la cabaña para acabar la fase.

12. Plain Rock

No estamos loooocos, que sabemos lo que quereeeemos... No estaremos locos, pero nos han metido en un manicomio, así que toca escapar. No obstante, el camino es muy intuitivo, así que excepto la **pelea en las duchas** (encargaos de los dos guardias a botellazo limpio), **encontrar el rifle de francotirador** que hay escondido en el patio central (mirad tras la puerta que queda a vuestra izquierda) y la cantidad de enemigos con los que os vais a cruzar, la fase **no tiene demasiadas complicaciones.** Eso sí, en cuanto escapéis de las duchas por el hueco de ventilación, **regresad a la zona de las celdas (18)**, porque en una pequeña sala de mantenimiento en el lado izquierdo os espera un valioso **documento secreto**.

13. Doc Johansson

El nivel no es difícil, excepto por un par de momentos complicados que pasamos a explicar. Primero, **la enfermera de recepción no debe veros:** si lo hace dará la alarma y la fase se irá al garete. Por eso, debéis agacharos y **caminar pegados al mostrador** de recepción. Mas adelante llegaréis a un pasillo repleto de guardias, así que usad la pistola con silenciador para evitar que cualquiera de los seguratas pueda dar la alarma y avisar a sus colegas.

Tampoco es fácil de encontrar la salida del **depósito de cadáveres**, ya que tendréis que abrir varias cámaras frigoríficas para formar una tétrica escalera que os permita alcanzar el **hueco de ventilación (19)**. A partir de ahí, el nivel no tiene más misterio que **eliminar al doctor Johanson,** coger a la **enfermera de rehén** y dirigirse a recepción mientras os cargáis a todos los guardias que se os crucen por delante.

14. El cañón

El diseño de este nivel es algo algo complicado, así que para llegar al final **necesitaréis sentido de la orientación, usar un par de tirolinas** y, sobre todo, echar mano del gancho de escalada en más de una ocasión. Tampoco está de más que prestéis atención a los enemigos que se esconden a ambos lados del desfiladero, porque muchos van armados con potentes lanzacohetes capaces de acabar con vosotros de un solo misilazo. Pero lo realmente complicado viene casi al final de la fase, porque os atacará un **numerosísimo grupo de enemigos:** la clave está en protegerse detrás de los salientes, **utilizar el lanzacohetes** que habréis recogido por el camino y **despachar a los últimos malos con la metralleta (20)**.

15. Más cañón

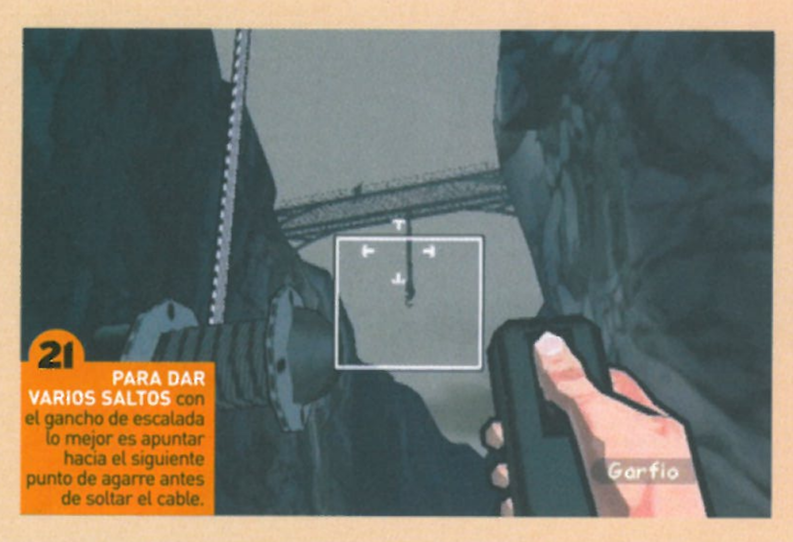
El camino que debéis recorrer no tiene pérdida y los enemigos son fácilmente abatibles con el **sniper**, así que esta fase no debería daros demasiados problemas. Eso sí, en la zona de las ruinas, buscad una ▶▶

"OTRAS" ARMAS

Un método alternativo



HAY UNA SERIE DE OBJETOS repartidos por los escenarios, que, lejos de ser simples adornos, pueden ser usados como armas. Gracias a estos objetos tan... cotidianos podéis acabar con vuestros enemigos de un solo golpe, así que es bueno que lo conozcáis todo sobre ellos: qué objetos son, qué rango de acción tienen, cuáles son los tipos de ataque que podemos realizar... Los objetos se dividen en dos grupos: las armas que sólo se pueden usar en el cuerpo a cuerpo, como las sillas, las palas o las escobas, y otras que cuentan con un ataque secundario a larga distancia, ya sean botellas, ceniceros e incluso los trozos de vidrio que os encontraréis tirados por los distintos escenarios.

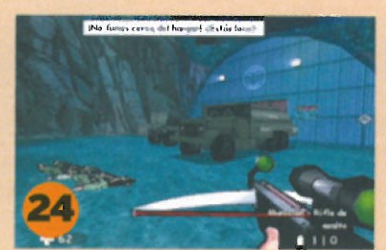


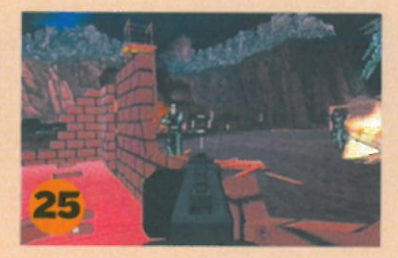
21 **PARA DAR VARIOS SALTOS** con el gancho de escalada lo mejor es apuntar hacia el siguiente punto de agarre antes de soltar el cable.



22 **MUCHAS DE LAS ARMAS** cuentan con un modo de disparo alternativo que suele ser más potente (si cabe) que el disparo normal.


23


24


25


26

EL SIGILO

Para avanzar sin molestar




MOVERSE SIN HACER RUIDO es fundamental en un buen número de fases, y en otras tantas pasar desapercibido nos puede ahorrar más de un enfrentamiento peligroso. Por eso, es bueno que que tengáis presente varios consejos para no lavantar sospechas entre los enemigos. Lo primero es utilizar armas que no hagan ruido, como los cuchillos arrojadizos o las pistolas con silenciador. Una vez hayáis acabado con un guardia, lo siguiente será esconder el cuerpo, ya que si un camarada ve a otro con un agujero en la cabeza lo último que pensará es que ha sido muerte natural. Eso sí, hasta que no consigáis la habilidad de sigilo, tened presente que la infiltración no será un camino de rosas.


27


28


29

posición segura para acabar con dos malos que aparecen en las torres. Después, **colaos por el hueco que encontraréis en la torre derecha** para completar la fase.

16. Las tuberías del campamento

Otro nivel muy facilito, en el que sólo debéis tener en cuenta dos cosas: uno, cuando se abra la primera compuerta submarina, lanzaos rápidamente al agua porque si no el soldado que aparece dará la voz de alarma; y dos, para cruzar el abismo que hay al salir de las tuberías **tendréis que dar un par de saltos utilizando el gancho (21).**

17. Campamento Spads

Si alguno de los soldados de este nivel da la alarma, la fase no termina, **pero llegarán más refuerzos (22)**, así que lo mejor es **usar el sigilo**. Dicho esto, lo primero al salir de las duchas es **recoger una nueva habilidad (23)** de la garita del guardia. Después, avanzad hasta la tienda de campaña marrón y **colocad un micro.** Para terminar, **debéis volar por los aires el almacén de armas (24)** usando un explosivo.

18. Huida del campamento

Para escapar del campamento vais a tener que abriros paso a través de **decenas de enemigos (25).** Para ello, utilizad el arma fija que hay al comienzo de la fase y ahorrad la munición pesada para poder **acabar con el enemigo final, el general McCall,** casi sin problemas.

19. Base de submarinos

Después de recoger la munición, los botiquines, la armadura y **el documento secreto que hay casi al principio del nivel (26)**, comienza lo difícil: llegar al **submarino USS Patriot** antes de que zarpe. La pega es que, no sólo **hay un montón de soldados fuertemente armados (27)**, sino que además **las puertas de la base se van cerrando** a medida que avanzáis. Por suerte, siempre hay un montón de caminos alternativos, así que si se os cierra una puerta en las narices, no desesperéis: buscad una puerta diferente o un conducto de ventilación para avanzar.

20. Submarino

Vuestra peor enemiga es la alarma, ya que si algún marinerito la activa, la fase llegará a su fin. Por eso, procurad esconder todos los cadáveres, **escuchad detrás de las puertas** antes de abrirlas y no perdáis de vista a los **marineros que caminan por los pisos superiores (28)**, porque ellos también pueden veros. La fase termina cuando transmitáis las **coordenadas del**





30 **LOS CUADROS DE COLOR BLANCO** resaltan lugares y objetos importantes, como cerraduras o las llaves que guardan algunos enemigos.



31 **INVESTIGAR LOS ESCENARIOS** suele ser muy útil a la hora de orientarse en las fases con diseño laberíntico, así que curiosead un poco.


32


33


34


35


36


37


38

submarino desde el puente de mando y os escondáis en el armario que hay en el camarote del oficial. No es muy cómodo, pero sí seguro.

21. Huida del submarino

Este nivel es muy parecido al anterior, sólo que ahora tenéis que eliminar a todos los marineros que os ataquen (29). El desarrollo, por tanto, no es muy complicado, y basta con desandar todo el camino hasta llegar a la **sala de torpedos.** Una vez allí, cargaos al capitán, subid a la cabina de mando, recoged un par de documentos secretos y una llave y volved a la sala de torpedos para huir por una de las esclusas (30). Rápido y sencillo.

22. Sabotaje

Nada más comenzar, fijaos en la cabina acristalada (31) que hay muy por encima de la parte trasera del submarino: ese es vuestro objetivo. Para llegar debéis cargaros a unos cuantos enemigos y subir varios tramos de escaleras hasta alcanzar los controles de la grúa. Activad dichos controles (32), montad sobre la caja y usad el gancho para llegar a la famosa cabina. Desde ahí, **seguid las instrucciones de Jones** y escapad por la salida submarina para completar la fase.

23. Muelle 33

Llegar hasta el final de esta fase no os va a dar demasiados dolores de cabeza, aunque una vez cerca de la salida **seréis atacados por un helicóptero militar**. Para acabar con él, recoged todos los lanzacohetes que veáis, incluyendo uno al que solo llegaréis usando el gancho de escalada (33). Una vez frente al helicóptero, no dejéis de moveros y disparad sólo cuando él os lance un misil (34), ya que es la mejor manera de no fallar un sólo disparo. Por último, si os quedáis sin cohetes, recordad que hay más escondidos en la zona del combate.

24. Hotel Bristol

Lo primero, un consejo: mirad en todos los armarios que veáis, ya que uno esconde un documento secreto (35). Dicho esto, vamos con el desarrollo de la fase, que no tiene más misterio que colarse en la **habitación 41** sin que os pillen (esconded bien los cadáveres) y una vez allí usar el micrófono direccional (36) para espiar la conversación que tiene lugar en la sala de reuniones. Pronto, el FBI irrumpirá en el hotel (37): haced todo lo que os digan para completar la fase.

25. El jardín del santuario

Lo más difícil consiste en evitar que los cualquiera de los guardias dé la alarma (38). Por eso, ahí ▶▶



EN PLAIN ROCK

Doctorado en conspiración



EL MÉDICO JEFE DEL HOSPITAL PLAIN ROCK no es precisamente un tipo duro, aunque si le subestimáis es probable que os ponga las cosas difíciles. Por eso, ahí van un par de avisos para que no os pillen de sorpresa. El arma favorita del Doctor es un bisturí y si os acierta con él os quitará una buena parte de la vida. Creednos, lo mejor es atacarle desde una comoda distancia y evitar que nos acorrale. Cuando os parezca que está a punto de caer, tened cuidado, porque en ese momento comenzará a lanzar productos químicos con los que os desorientará y que os harán moveros más despacio. Claro, que con todo esto en mente, pronto mandaréis al Doctor directo al hospital.

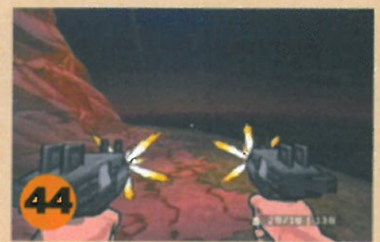

39 **ALGUNOS OBJETOS** de los escenarios son interactivos, aunque esta vez es necesario empujar varias veces la cruza para tirarla.


40 **TENER BUEN PULSO** es básico a la hora de usar un arma a larga distancia, pero la cosa mejora cuando cogéis la habilidad de "francotirador".


41


42


43



44



2 números por el precio de 1



EN LA FASE DEL HOTEL BRISTOL, justo después de espiar la conversación de los conspiradores, el FBI irrumpirá en el edificio para detener a los sospechosos. El problema es que serán incapaces de hacerlo solos y os pedirán que os coléis en la sala de billar para evitar que los papeles incriminadores sean destruidos. Para ello debéis regresar al ascensor, subir las escalerillas y atacar a los malos en cuanto lleguéis al piso superior de la sala de billar. Si evitáis que quemen los documentos, tendréis que enfrentaros a toda su rabia, así que para calmarlos usad el disparo secundario de la Magnum: conseguiréis una elevada velocidad de tiro, gran potencia y mucha precisión.


45

46


47

▶▶ van dos consejos: uno, **coged a los enemigos por la espalda** y noqueadlos en un lugar apartado y dos, cuando salgáis del **pozo** eliminad a los enemigos que os esperan ahí sólo cuando se den la vuelta. Para salir del nivel, debéis tirar la cruz que hay en el santuario (39).

26. Entrada del santuario

Ahora no conviene llamar la atención, así que aprovechaos de que en este nivel los enemigos están bastante separados unos de otros, para abatirlos con la ballesta (40). Y es que, salvo por la pieza de la estatua escondida tras unas piedras (41) de la sala de arte, el nivel es fácil.

27. La cripta del santuario

Estáis en la sede de la conspiración y un desliz ahora podría echar por tierra todo lo que habéis logrado hasta el momento. Por eso, seguid aprovechando vuestras habilidades para el sigilo hasta que lleguéis a dos enormes puertas custodiadas por sendos guardias (42). Ignoradlas y avanzad por el camino de la izquierda hasta llegar a lo alto del campanario, desde donde podréis **espiar la reunión.** Cuando haya acabado y ya tengáis las pruebas necesarias sobre la conspiración, descolgaos hasta el suelo utilizando el gancho, eliminad a 4 enemigos mientras os cubrís tras el altar y **entrad por una pequeña puerta** que os llevará, después de dar un buen salto con el gancho (43), directos hasta la salida del nivel.

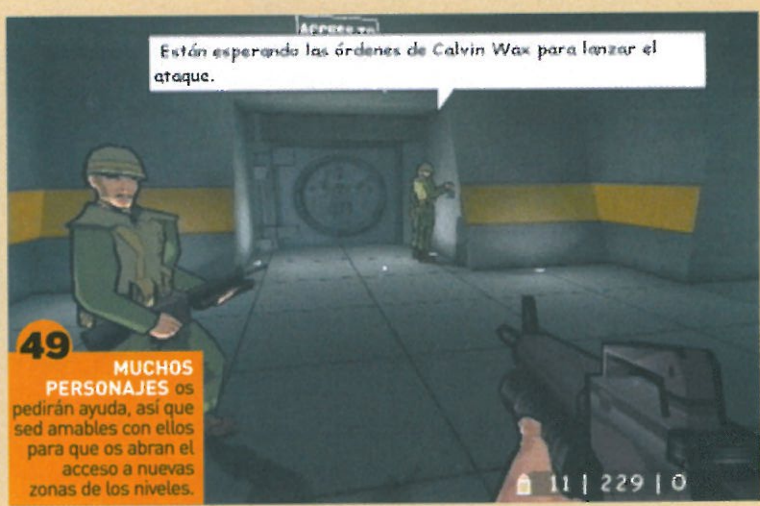
28. El acantilado

Después de tanto espionaje, ¿qué os parece escapar de un montón de soldados enemigos? La Huida no es muy complicada, pero cuando lleguéis a la tirolina (44), los enemigos serán más numerosos e incluso aparecerán montados en **helicópteros,** así que más os vale afinar al máximo la puntería.

29. Entrada a la Base SSH

Esta fase es bastante difícil, porque vuestro objetivo consiste, ni más ni menos, que en colaros en una base militar secreta. La fase está dividida en 3 plantas diferentes, de las cuales, las dos primeras son bastante asequibles, ya que no hay demasiados enemigos y además podéis mirar los mapas de las paredes para orientaros (45). Pero la tercera es más complicada, ya que tendréis que **esconder muy bien todos los cadáveres** (la ducha es un lugar perfecto para tal propósito). Por suerte, cuando lleguéis a la zona donde se reúne el presidente (46), la cosa se pondrá más fácil, así que agarrad por la espalda al enemigo que hay en la máquina de café estropeada, lleváoslo al ba-


48 **CARGAR CON CUERPOS** no solo sirve para esconder los cadáveres, sino también para llevar a un lugar seguro al Presidente de EEUU.



49 **MUCHOS PERSONAJES** os pedirán ayuda, así que sed amables con ellos para que os abran el acceso a nuevas zonas de los niveles.


50


51


52


53


54


55


56

ño y noqueadle allí. Cuando la reunión termine y otro guardia aparezca en el baño para hacer una visita al "señor Roca", cruzad las **puertas acristaladas** y salid por el lateral para completar la fase. ¿Un consejo?, paciencia, porque a veces la dificultad llega a desesperar.

30. Trampa en la base

Nada más comenzar el nivel, tendréis que noquear a unos cuantos soldados, pero no os molestéis en esconder sus cadáveres, porque el sigilo terminará pronto. De hecho, **una vez que lleguéis a la armería (47)** y recojáis la munición y el blindaje, tendréis que enfrentaros a un montón de **SPADS**. Después os atacará Número III, así que acabad con él, quitadle la llave, **encontrad al Presidente (48)** y lleváoslo fuera de la sala. Ya estáis cerca del final, así que limpiad toda la zona de enemigos y, en cuanto aparezca un soldado, entregadle al Presidente y **haced todo lo que os digan (49)** (que para variar significa "acabad con todos los malos") para que os abran la **puerta que os llevará hasta la zona de control de misiles.**

31. Rojo total

Esta fase es un tiroteo enorme, así que después de **comprobar que Sheridan y las dos chicas están bien (50)**, avanzad hasta la sala central. Colocaos al lado de las puertas de acceso (es el lugar más seguro) y **cuando hayáis acabado con todos los malos (51)**, dirigíos escaleras arriba para recoger la **tarjeta llave** del cuerpo de Número II. Con podréis liberar a Sheridan para que os abra la última puerta.

32. El desenlace

No perdáis ni un segundo en esta fase, porque sólo tenéis dos minutos para **desactivar los misiles. Avanzad hasta el ascensor (52)**, montad en él y utilizad el **gancho para cruzar el último trecho (53)**. Entrad por la única puerta abierta y colaos en el **hueco de ventilación** que hay debajo del póster. Una vez en la sala de control de misiles subid por las escaleras, **disparad al cerrojo (54)** y volad por los aires todos los generadores. Habréis parado la cuenta atrás. Ahora desandad todo el camino, **derrotad a la Mangosta** en el sala de los cohetes y **seguid a Jones hacia la salida (55).**

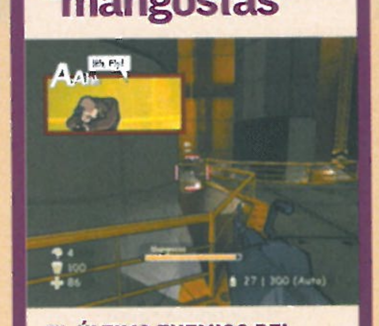
33. El "Lady Bee"

Y por fin, el epílogo. Un nivel muy facilito en el que se desvelan todas las claves del juego, **¿impacientes por saber quién es Número I? (56).** Tranquilos, que vamos a dejar que lo descubráis vosotros. Lo único que podemos añadir es que esperamos que el argumento de «XIII» os haya parecido tan sumamente bueno como a nosotros. HC



EL JEFE FINAL

Una plaga de "mangostas"



EL ÚLTIMO ENEMIGO DEL JUEGO ES UN TIPO DURO y bien armado, así que no os asustéis si en los primeros intentos no conseguís abatirle. El arma más adecuada para este combate es la metralleta M60, ya que su gran cargador y su elevada potencia de tiro os serán muy útiles. El truco, una vez elegida el arma, es disparar a los misiles para que el gas que desprenden ciegue a la Mangosta. Una vez logrado esto (aparecerá una viñeta en pantalla) basta con acercase a él y dispararle un par de ráfagas más. Cuando el misil central se esconda no tendréis mucha protección, así que registrad a los enemigos que caigan del techo en busca de botiquines y blindaje. Un último aviso... ¡paciencia!.



BEYOND GOOD & EVIL

Lo que para Jade comenzó como un apacible reportaje sobre fauna, se ha convertido en una cruzada para salvar su planeta. Descubrir una conspiración alienígena, salvar a su familia y amigos, derrotar a los más temibles enemigos... ¡La profesión de reportera nunca fue tan peligrosa! ¿Quién le echa una mano?

CONSEJOS PREVIOS

1 **El dinero es fundamental para avanzar,** ya sea en forma de créditos o con "perlas", que es la moneda de cambio en el mercado negro. Sin ellas no podréis adquirir las mejoras necesarias para el deslizador o la nave Beluga.

2 **Utilizad la cámara para examinar objetos.** De este modo podéis obtener información sobre dispositivos, interruptores, mecanismos y hasta enemigos.

3 **Los ataques especiales de Jade os resultarán indispensables.** Podéis atacar en cualquier dirección si os rodean enemigos, tan sólo pulsando el "stick" en la dirección deseada. Además, si mantenéis pulsado el botón de "Ataque" (X), Jade concentrará energía para un ataque brutal.

4 **En casi todas las fases hay especies para fotografiar.** Recordad que carrete completado es igual a perla en el bolsillo, así que explorad bien cada nivel.

5 **No combatáis si estáis en desventaja,** por ejemplo, contra grupos de Guardias Alfa. Lo mejor es esconderse entre las sombras y despistarlos, ya que frente a frente son rivales muy difíciles. ¡Y precaución con sus cañones de defensa: son mortíferos!

6 **Zerdi y Doble H os serán de gran ayuda.** Pueden activar interruptores si se lo pedís, ayudaros a empujar objetos o realizar ataques especiales para aturdir a los rivales. Y todo con solo pulsar el botón de "Acción" (Triángulo).

SHAUNI O JADE, DOS NOMBRES PARA UNA ÚNICA PROTAGONISTA. Su lealtad hacia sus amigos es incuestionable, y va a hacer todo lo que esté en sus manos para intentar salvarles de las garras de los Domz. ¡Adelante Jade!

1. El Faro

• Los primeros momentos del juego sirven como toma de contacto, y para que os familiaricéis con los tres elementos básicos de su desarrollo: combates, puzzles y fotografías de especies.

• Nada más comenzar, **Jade ha de derrotar a los espectros Domz (1)** que atacan el faro. Su justa recompensa es la primera perla. Ahora, y para detener a los Domz, **debemos fotografiar al menos tres especies.** En la caverna que hay a la derecha podéis retratar a dos: "Larus Albus" y "Lampyris Campestris". Y en el exterior también podéis encontraros un **"Crochax Nocturnas".** En cambio, si buscáis en el interior del Faro, en la planta baja espera no sólo una "Musca Sacrophagia", además hay un Starkos (para recuperar energía) y un Kbups en el armario. Vamos al primer piso: **el perro no sólo supone otra foto ("Canis Canis") (2)**, sino que oculta un objeto en su boca.

• **Tras fotografiar a los niños, podéis subir a la azotea del faro,** en la que os espera una "Lutra Erecta". Ahora ya podéis reactivar la corriente, en el interruptor del exterior del faro. De este modo, los niños se quedarán a salvo del ataque de los espectros Domz.

• A la izquierda del faro está la entrada al hangar. Reuníos con Zerdi y salvad partida (si lo necesitáis) en el terminal de su taller. Ya puestos, **podéis coger el M-Disk de su mesa y visionarlo**, para así conocer detalles de vuestra próxima misión.

• Ya en el hangar, fotografiad al "Ko Kumonryu" y **empujad el generador (3)** (con la ayuda de Zerdi) para poner en marcha el deslizador. ¡Vámonos rumbo a Hillys!

2. Hillys y Mammago

• Usad la brújula si lo necesitáis, aunque no es necesario: **seguid hacia el norte para entrar en el taller Mammago.** Los hermanos Mammago no sólo dejarán que les saquéis fotos, sino que os venderán un nuevo motor a cambio de una perla. Pero no os acostumbréis a estas gangas de precios, eh...

• Justo al salir tendréis que libraros de **una serpiente Domz (4)** ("Teratosaurus Imperator"). ¡no olvidéis fotografiarla y coger la perla!

3. Isla Negra

• Tras cruzar los canales de la ciudad (aún no debéis visitarla), poned rumbo a la Isla Negra. Fotografiad durante el viaje al pez "Rascas Caeruleus", y atracad en la isleta.

• En el muelle, y después de sacar una foto del "Larus Albus", Mister Hahn os explica cual es vuestra misión: **fotografiar al "Pteromilax".**



1 LOS DOMZ ESPECTRALES no son enemigos muy peligrosos, pero sí numerosos. Atacadles con rapidez uno por uno.



2 EN EL FARO hay muchos seres que podéis fotografiar, y algunos, como este perrazo, ocultan algún secreto...



3



4



5



6



7



8



9



10

• Dentro de la caverna, podéis salvar partida y fotografiar tres especies: **"Priodontes Campestris", "Adalia Octopunctata" y "Papilo Pilosus"**. Para abrir la entrada a la mina, **situad a Jade y Zerdi sobre los interruptores a cada lado (5)**, en el suelo. Mas adelante podéis retratar un "Astacus Erectus".

• Para bajar el puente, **subid a la viga (6)** y activad la Acción de Zerdi (pulsando Triángulo). Fotografiad el mapa del fondo, para saber el camino a seguir a partir de ahora.

• Más adelante **hay una pequeña caverna**, con cristales para destruir que dan créditos. También podéis **activar el Lycorpedon (7)** (la bomba naranja en forma de globo), con la ayuda de Zerdi, y así reventar las cajas con explosivos cercanas.

• Derrotad a los "Crochax" que os cierren el camino y seguid hacia delante. **No olvidéis sacar fotos** de la "Musca Saprophagia", "Lampyris Campestris", "Lycorpedon Figuferus", " Anemonia" y "Ameba Polypodia". ¡No está nada mal!

• Comprad suministros si los necesitáis. **Al lado hay una verja que necesita de unos alicates especiales para ser cortada**. Por el momento, seguid hacia delante.

• Si queréis entrar en la caverna de la medusa, empujad junto a Zerdi la vagoneta para poder subir a la rampa. Luego, **pasad entre las vigas para activar los interruptores** y dejar paso a Zerdi. Podéis hacer aparecer un "Planaria Rupestris" si golpeáis la caja de los fusibles.

• **Entrad por la caverna de la derecha**, fotografiad al "Spongus Gluanteus "y la especie "Helix Rupestris", salvad partida y **coged los alicates (8)** del armario.

• Salid por la apertura a la izquierda del armario, hacia la caverna de la Medusa. **Subid con Jade al interruptor del suelo y haced que Zerdi salte** para agarrar el de arriba. Mientras avanzáis, además de librar un par de enfrentamientos, podréis retratar un "Crochax", una "Alicia Splendes", "Cyanea Urtica" y "Pelagia Pachydermis".

• **Si acabáis con los "Palinurus" (9)** (arrojadlos contra la rampa para hacerla bajar), podréis fotografiar también un "Nautilus Floreus". **Romped también los cristales morados para conseguir créditos** (recordad que debéis conseguir tantos fondos como podáis), seguid avanzando, sacad una instantánea del "Anemonia" y salid de la caverna.

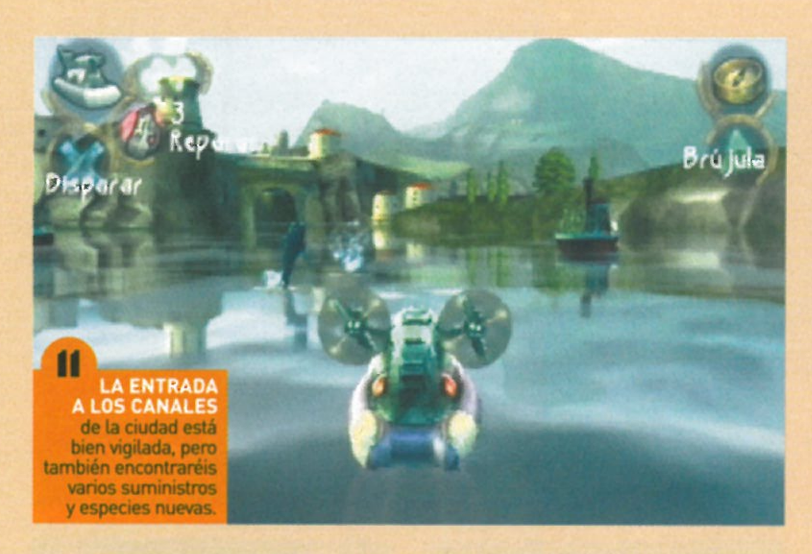
• **JEFE FINAL:** Una "Anemone Vertical" os cierra el paso, pero Zerdi dará buena cuenta de ella con su ataque especial. En la siguiente caverna os espera el "Pteromilax", aunque es algo tímido... ¡hasta que lo fotografiáis! Necesitáis el zoom para hacerlo, así que completad antes el primer carrete para conseguir esta mejora. Si ya lo habéis adquirido, debéis **fotografiar los ojos del "Pteromilax"** y **derrotarlo (10)**, valiéndoos del ataque especial de Zerdi para dejarle sin sentido. Sobra decir que le podéis sacar una bonita fotografía en combate. Tras liquidarle, hablad con Mr. Hahn. ▶▶

LAS FOTOS

Uso de la cámara



VUESTRA CÁMARA ES UNA ÚTIL HERRAMIENTA, pero también sirve como fuente de ingresos. Cada vez que completéis un carrete fotografiando animales, conseguiréis una perla. Algunas especies son más difíciles de retratar que otras, ¡sobre todo los jefes finales! Con los monstruos, la mejor táctica es fotografiarlos cuando no estén demasiado cerca. Ah, y también hay seres que necesitan ciertos reclamos, como Starkos.



11 LA ENTRADA A LOS CANALES de la ciudad está bien vigilada, pero también encontraréis varios suministros y especies nuevas.



12 LA GENTE DE LA CIUDAD está descontenta, pero dispuesta a ayudar a la Red Iris. ¡Aunque sea posando para Jade!


13


14


15


16


17


18


19


20

A TODA PASTILLA

Las carreras de Hillys



VUESTRO DESLIZADOR puede alcanzar una buena velocidad: ¡demostradlo en las carreras! Las dos primeras pruebas se libran en la ciudad, y sirven para familiarizarse con los circuitos. Si os clasificáis en primera posición en ambas carreras, se desbloquearán las pruebas 3 y 4, en la base de la isla del faro. Estas carreras son más dificilillas, pero siempre podéis echar mano de los muchos atajos y de las pistas de aceleración.

4. Bar Akuda

• Cuando hayáis llegado a la ciudad, girad a la izquierda (11) y atracad. Podéis hacer varias cosas (ver sección de Secretos), aunque lo mejor para empezar es suscribiros al boletín de noticias, comprar suministros, **echar un vistazo a la tienda Electro** (en la plaza, a la izquierda: en ella podéis adquirir el detector de perlas y animales), y sacar fotos de los manifestantes (12) (concretamente, encontraréis a varios "Homo Sapiens", "Felis Sapiens", "Walrus Sapiens" y "Aquilus Sapiens"). **El bar está en el centro.**

Dentro de este "pafeto" podéis fotografiar al barman (un "Taurus Sapiens" (13), y a un par de Carcharodon y "Capra Sapiens". Subid arriba y **ganad a Peppers en el juego de "dónde está la bolita"** para conseguir el pase al escondite Iris, en la habitación de al lado. Salvad después partida, sacad las fotos que necesitéis y coged el M-Disk.

5. La Fábrica

• Antes de superar la siguiente misión, **necesitáis el Cañón Tesla**, ¡oferta especial a 3 perlas en Mammago! Este arma permite lanzar hasta tres misiles teledirigidos: basta con mantener pulsado el botón de disparo mientras apuntamos a los diferentes objetivos.

• Ya en alta mar, fotografiad, si aún no lo habéis hecho al "Teratosaurus Impertaus" y al "Rascas Caeruleus", y dirigíos al norte. La entrada de la fábrica (14) está bien custodiada por un robot, que caerá ante vuestro cañón: **mantened pulsado X y los misiles harán el resto.**

• ¿Estáis ya dentro? Pues sacad unas "fotitos" del Crochax (15), ¡justo antes de que os ataque!, y también del "Vorax Nocturnus". **podéis retratar también el código de barras rojo que cierra la puerta.** Sólo así accederéis a la sala del ascensor, tan pronto os llegue por e-mail el código correspondiente.

• Tras dejar que Zerdi abra la verja (16), fotografiad la "Rattus Giganteus". Seguid por la derecha y saltad sobre los lasers. Para **desactivar la barrera eléctrica** de la siguiente sala, empujad entre los rayos la caja (17) que hay a la izquierda de vuestra posición.

• El ascensor está "muerto", aunque Zerdi hace lo que puede con el motor. **Necesitáis un fusible**, así que salid por la puerta de la derecha. Estáis en el ala oeste, donde debéis acabar con las Arañas Alfa (18). Zerdi os ayudará a subir.

• Después entraréis en la prisión de Doble H (19). Sacadle una foto, y también al código del armario, para que la red Iris os permita abrirlo. En su interior cogéis un utilísimo accesorio para la cámara: el **Lanzador de Discos.** Para liberar al soldado, basta con disparar tres discos sobre el "ojo" encima de la celda (20). Coged la puerta y permitid a Doble H que eche la verja abajo.





21 **DENTRO DEL LABORATORIO** podéis desactivar la barrera eléctrica. Basta con empujar los cilindros contra sus extremos.



22 **EL ENORME CÍCLOPE** tiene su punto débil en el ojo. Pero antes debéis debilitarle golpeándole en el vientre.



23



24



25



26



27





28



29

• En la siguiente zona, **pegaos a la pared para avanzar y empujad al Cíclope contra la barrera eléctrica**. Girad luego a la izquierda para poder entrar el en laboratorio.

• Para desactivar la barrera, empujad cada cilindro (21) de los que hay a los lados, para de ese modo desviar la corriente. Luego, entrad, **conseguid la perla del armario y fotografiad un "Aedes Raymanis"**. ¿A que os suena su "apellido"?

• JEFE FINAL: Volved a la sala del ascensor a través del ala oeste. ¡Os espera un monstruo! El Destripador (22) es menos fiero de lo que parece: retratadle (bajo el nombre de "Cyclopeus Palustria") y **golpeadle el abdomen con el bastón**. Cuando se proteja, debéis lanzarle discos a su ojo, tanto cuando esté en tierra como cuando salte para lanzarse sobre vosotros (23). Coged la perla que deja tras de sí, y volved a la Sala de Generadores, a la izquierda del ascensor averiado.

• Acabad con el robot XB-24. Más adelante, en la parte central, se encuentra la sala del ventilador: debéis disparar discos a la hélice (24) para crear un circuito con el cable eléctrico, y así abrir la puerta.

• **Acabad con el robot para conseguir la llave Triángulo**. Después, desactivad el generador con la llave para coger el fusible. Cuando os ataquen los androides (25), **lanzadlos contra la barrera eléctrica** para desactivarla y poder avanzar.

• De regreso a la sala del ascensor, colocad el fusible, lanzad un disco sobre el cable (arriba a la derecha) (26) para que llegue la corriente, y ya **podréis usar el ascensor para subir**. ¡Ya era hora!

• Aunque no debéis emocionaros, porque parece que, justo después de subir, el ascensor vuelve a ser inútil... Coged el disco que os da Zerdi, y colaborad con él para **activar los interruptores de la puerta**. Después debéis sacar unas fotos del "Sarcopahgus Domzii", es decir... ¡de los espectros (27)!. Escalad por la derecha y golpead la caja, para de este modo entrar por el conducto de ventilación.

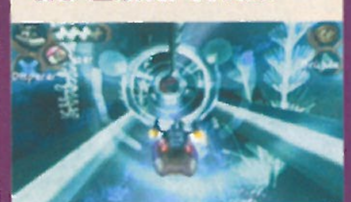
• En la **sala de rayos X** las cosas no pintan bien... Fotografiad la pantalla de rayos X cuando aparezca su contenido (28), ¡y es un contenido realmente macabro! Volved entonces a la sala anterior.

• Tras ser testigos de la captura de Zerdi, seguid y bajad con cuidado. No perdáis de vista la caja que ha caído: empujadla contra el muro (29), subid, y **lanzad un disco a través de la rendija** de la puerta para activar el interruptor. Salvad partida a la izquierda.

• De ahora en adelante tenéis que prestar máxima atención a los guardias alpha, e infiltraros sin ser descubiertos. **Lo mejor es evitarles cuando os den la espalda,** en este caso agachados. Las zonas oscuras os serán siempre útiles para ocultaros. Fotografiad la pantalla de rayos X y seguid por la izquierda. ▶▶

PERLAS OCULTAS

Cuevas de Ladrones



SI TENÉIS ESCASEZ DE PERLAS, podéis probar a conseguirlas en las cuevas de ladrones. Al entrar en ellas seréis atracados, ¿qué os parece la broma? Pero no os preocupéis, ya que podéis perseguir al ladrón por un circuito bastante peliagudo. Mantened una velocidad constante y pasad bajo las puertas antes de que se cierren. Tras acabar con el ladrón conseguiréis una perla y créditos. Estas son las cuatro cuevas de ladrones:

1- La primera está al este del islote de Mammago.

2- Al este de los canales de la ciudad, al oeste de la isla del faro. La entrada está detrás.

3- Al norte de los canales que conducen a la Fábrica.

4- Al sur de la isla del Faro.



30 **PARA ABRIR PASO** a Doble H debéis desactivar las llamas del pasadizo. Nada tan fácil como disparar sobre sus interruptores.



31 **EL PUNTO DÉBIL** de los Guardias Alfa es esa mochila verde de combustible. Con un par de patadas os libraréis de ellos.


32


33


34


35


36



37


38



39

OTROS RETOS (I)

Tesoros Alfa I y 2



EN LA CIUDAD PODÉIS ENCONTRAR TESOROS OCULTOS, ¡con perlas! El primero de ellos está en la plaza principal, al fondo, y se puede acceder gracias a la llave estrella. El segundo está tan sólo bloqueado por una caja, en la rotonda junto a las escaleras que llevan a la plaza. Ambos contienen nuevos retos, con muchas trampas a superar y una vigilancia muy intensa.

• ¡Doble H ha vuelto! Pero por el momento os vuelve a tocar ayudarle: para que pase sobre las llamas, **usad los interruptores que las apagan (30)** (lanzad discos sobre ellos). **Doble H sabrá agradecéroslo desactivando la barrera**.

• Seguid el camino que rodea por la izquierda, y cuando el guardia os de la espalda, **golpeadle en la mochila de combustible (31)**. A continuación **hay un armario (32) con varios suministros**, y otros dos guardias: **fijaos en sus rutas (33)** y podréis atacarles a los dos por la espalda. Si se activa la alarma, volved a la entrada y escondeos.

• Habéis vuelto a la sala de rayos X. **Escondeos tras una de las cajas (34)** y avanzad agachados mientras se mueve por la rampa. Seguid y entrad por la puerta de la derecha.

• Recuperad suministros, **fotografiad a los "Blabera Gregaria" del armario** (con cuidado, ya que estos bichitos aparecen y se van al instante), y salid por la izquierda.

• **Activad el interruptor para producir una distracción.** Seguid por la izquierda, y fotografiad la "Arachnis Viridis". Tras revisar el misterioso disco que dejó atrás Zerdi, y coger sus botas del armario, seguid por la derecha. Empujad a los robots contra la barrera para desactivarla, y a continuación seguid avanzando hacia la sala de transferencia.

• **Esquivad los rayos del suelo y activad el interruptor** del fondo con un disco. Subid al rayo azul (el ascensor) y subid a una de las cajas, para así ser transportados a la cinta transportadora. **Para evitar a las secciones Alfa (35)**, usad el conducto que hay bajo el suelo.

• Ya en la sala de control, salvad partida y **fotografiad el feo careto de uno de los guardias (36)**. Pegados al muro, seguid hasta llegar a un armario que contiene la llave-cuadrado. Sólo **así podréis abrir la puerta de la esquina derecha**: evitad los guardias y salid por ella de nuevo a la sala de rayos X.

• Junto a la barrera que hay al fondo a la izquierda, **podréis ver un código rojo**: fotografiadlo para que la sección Iris complete el reportaje y os mande el código. Después, **seguid por el corredor de la derecha**, y haced una foto para enfrentaros al próximo jefe. Ah, por cierto, ¿no os es familiar **ese gorrino que trasladan prisionero (37)**? Cualquiera diría que lo llevan derechito al matadero, jejeje...

• **JEFE FINAL: Para derrotar a este robot (38)** debéis desequilibrarlo y hacer que caiga. **Con ayuda de Doble H**, golpead sus patas simultáneamente y disparad discos al núcleo central de este engendro mecánico. Una vez haya caído... ¡más problemas! **Huid por la salida oeste**, pero tenéis que hacerlo a toda velocidad, ya que vuestro compañero se encuentra "muy malito", y le quedan pocos minutos de vida. **No perdáis de vista la cuenta atrás (39)** y trasladad cuanto antes a Doble H, de vuelta a la base Iris.





40 **EN LA BASE DE LA RED IRIS** seréis premiados con valiosas perlas cada vez que superéis una misión de forma satisfactoria.



41 **LA ENTRADA AL MATADERO** está oculta en el circuito de la carrera 3, en una gruta que veréis a la izquierda, en mitad de la pista.


42


43


44


45



46


47


48


49

6. De vuelta al Bar Akuda

• No os será difícil llegar al bar antes de que la cuenta atrás se complete. La Red Iris está satisfecha, así que os recompensará con nada menos que cinco perlas (40). Y os van a venir " de perlas" (jejeje), porque necesitáis al menos diez para **comprar un kit de salto en Mammago.** Ah, y no olvidéis ganar las dos carreras de la ciudad, ya que necesitáis desbloquear las carreras 3 y 4 para avanzar.

7. Directos al Matadero

• Tras comprar el kit de salto en Mammago, **volved al faro y saltad sobre la barrera**. Podéis fotografiar en vuestro camino a la "Megaptera Borealis" y a la "Manta Cyanea". La entrada a las carreras 3 y 4 está en la base, y vuestro objetivo es participar en la 3ª. Podéis ganar ambas (y así conseguir dos perlas), pero para proseguir tenéis que torcer por un corredor (41) que hay **hacia la mitad del circuito, a la izquierda.**

• El camino al matadero es complicado, ¡cuantas trampas! **Saltad sobre las rampas para no caer en la lava**, y llegaréis a un estanque vigilado por un robot volador (42). ¡Cuidado con sus torpedos! Sacad una fotografía de la "Anguila Bífida". **Entrad por el corredor de la derecha,** y disparad sobre las minas para que exploten. Para destruir las boyas explosivas (43), empujad cajas hacia ellas con disparos, o bien usad los torpedos del vigilante. **Al final de la gruta podréis atracar el deslizador**. Tenéis que ser cautos: aunque la zona parezca tranquila, al acercaros a la salida os atacará un grupo de espectros. Por cierto, ¿a que parece que la puerta no se abre? Pues basta con que Jade y Doble H se coloquen en los extremos y empujen (44).

• Esta zona tiene **tres rutas distintas**, y cada una os lleva a una prueba que fotografiar. Para empezar id al frente: esquivad las minas (45) y haced explotar con cajas las boyas.

• Sacad una instantánea del "Bufo Erectus". Desde la sala de vigilancia, avanzad y **activad el interruptor** del fondo con un disco. Fotografiad el código rojo (46), aunque aún es pronto como para que os den la clave: necesitáis conseguir las pruebas fotográficas.

• Desde la entrada, fotografiad al "Macropodia Omnivora" y liquidad al robot V7. Pegaos a la pared para avanzar (47). Para activar la salida, disparad sobre el interruptor y volved rápidamente al deslizador. Después, usad los salientes (48) para **llegar hasta el conducto de ventilación de arriba.**

• Tras introduciros por el conducto, fotografiad el plano y empujad la caja (49) con la ayuda de Doble H. Revisad a fondo el armario y luego destruid la barrera eléctrica.

OTROS RETOS (2)

Tesoro A-3 y Escondite Alfa



EL TERCER TESORO está en la casa central, oculto tras una puerta que se abre con la llave-triángulo. También podéis acceder a un almacén menos peligroso, en una esquina de la plaza, y abriéndola gracias a la llave-cuadrado. Estas son las pruebas más duras: la primera consiste en una laberinto de rayos láser, mientras que la otra os llevará por los tejados, incluyendo una peligrosa persecución.



50 **CONTRA LAS BARRERAS** eléctricas lo mejor son los androides: si los empujáis contra los rayos, ambos quedarán destruidos



51 **LA AYUDA DE DOBLE H** es esencial para superar puertas con barrotes: el soldado se lanzará contra ellas para derribarlas.


52

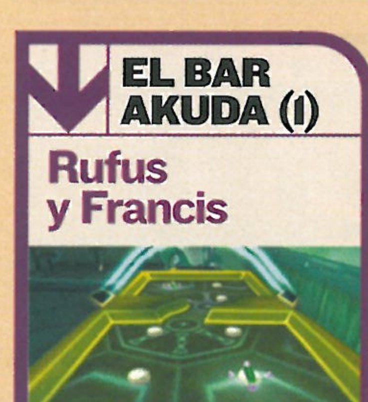

53


54


55

EL BAR AKUDA (I)

Rufus y Francis



FRANCIS OS ESPERA JUNTO A LA MÁQUINA DE DISCOS
El juego tiene reglas sencillas: meter vuestros cuatro discos en su campo, antes de que lo haga él. Podéis apostar 100 créditos... o jugar a lo grande, y apostar 1000 créditos por la perla que lleva en la cabeza. Si la conseguís (y no resultará fácil), poco después Francis os retará para ganar otra perla.

Junto a la máquina de discos, podréis ver a Rufus hablando con una chica. Aparte de su fea foto, podéis conseguir algo más: si os acercais con cuidado a su mesa, veréis algo escrito con tiza: H5L... ¡Mecachis, se ha dado cuenta y lo tapa! Bueno, el último número es un 4, y completa el código que abre la Habitación Dos del primer piso, donde encontraréis suministros y una perla en un armario.



56


57


58

Para ello, **Jade ha de entrar por el conducto de ventilación** y usar los robots para desactivarla. Ya sabéis el procedimiento a seguir una vez bajéis: golpead a los robots hacia los rayos (50) de la barrera, y ambos mecanismos de defensa (androide y barrera) explotarán.

• Que Doble H derribe la barrera (51) **y acabad con el guardia Alfa,** fotografiad al "Timorea Saponifier" y después salid por la derecha.

• Acabad con los robots XB-24, para **desactivar las barreras que llevan a un stock de perlas,** a la derecha. ¡Más botín para los Mammago! A continuación dejad que Doble H cruce las barreras láser (52) para después desactivarlas, y a continuación cruzadlas rápidamente ¡si no queréis acabar chamuscados!

• Llegaréis a una sala con dos guardias, fáciles de derrotar (53), junto a un gran mirador que da a la primera prueba, así que a fotografiarla. **En los armarios tenéis equipamiento para el deslizador.**

• Volved a la zona principal y usad el deslizador para entrar por la derecha. **(Seguid el mapa si os despistáis**: basta con tomar la dirección que indican los símbolos de admiración, que marcan las zonas donde se encuentran las evidencias fotográficas que todavía no habéis obtenido). Tras derribar las minas y boyas, **utilizad las cajas para recorrer los pasadizos** que os conducen directos hasta la siguiente sección.

• Os encontráis en el ala norte. Activad el interruptor con un disco y saltad sobre la barrera (54).

• Continuad evitando la vigilancia, hasta que podáis coger un fusible (55). Seguid por la derecha, y **tras evitar los lásers, colocad el fusible.**

•Seguid por la rampa y llegaréis a la siguiente prueba (56). Prestad mucha atención para conseguirla, ya que la vigilancia es extrema.

• Para la tercera evidencia, volved al principio y subid por una rampa con el deslizador. Doble H os ayudará a acabar con los guardias.

• Evitad la vigilancia (57) y conseguid los fusibles que os hagan falta (pateando la caja de corriente). Continuad y llegaréis a las cápsulas de hibernación (58) ¡Retratadlas! Genial, parece que a los Domz se les va a a caer el pelo...

• Con todas las evidencias en vuestro poder, **el código del principio ya será vuestro** y podréis volver cuanto antes a la Red Iris.

8. Regreso al Hogar del Faro

• **Hablad con la gobernadora para que os entregue la llave-estrella** y unas cuantas perlas (además de soltar una charla sobre la libertad). Después, volved a casa.

• El último mensaje dejado por Zerdi cobra ahora nuevo sentido. Revisad ese disco y fijaos en las ilustraciones que lo cierran... debéis introducir unos códigos secretos en los paneles ocultos.

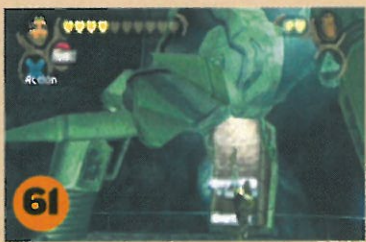




59 **LAS BOTAS COHETE** del bueno de Zerdi son más útiles de lo que parecen: examinad sus suelas para comprobarlo.



60 **LOS PLANOS DE ZERDI** (en el Faro y en su taller) ocultan unos paneles. Activándolos con los códigos, la Beluga será vuestra.


61


62


63


64


65


66


67

• ¿Y dónde diantres están los códigos? Seguid el consejo de Doble H y **examinad las botas cohete (59)**: ¡ahí están! Son S7B4 y R6W9.

• **El primer panel lo encontraréis tras unos planos (60)**, colgados en **la habitación del primer piso del Faro**: teclead en él el primero de los dos códigos (S7B4).

•Volved al hangar y **moved el plano que hay junto a la máquina M-Disk**, e introducid el otro código.

• A la derecha se mostrará un botón que da paso al camino que lleva a **la nave Beluga (61)**... ¡pero no puede despegar! De acuerdo con el M-disk que hay en la mesa de herramientas de enfrente, **necesitáis dos Giroscopios** para que la nave vuele, y un Motor Espacial para viajar al espacio. ¡Pues vaya!

• El primer giroscopio lo tenéis en esa mesa, mientras que el siguiente **os lo venderán en Mammago (62)** por 20 perlas, pero el motor espacial es "too much" para nuestro bolsillo: ¡30 perlas, vaya abuso!

• Tan pronto como compréis el giroscopio, **el Faro será atacado.** ¡Rápido, volved para proteger a los niños! Los robots V7 que os atacan son más duros de lo normal, y al volar sólo son vulnerables a los discos de la cámara. Acabad con todos y entrad en las ruinas del faro, para comprobar que todos los niños han desaparecido. Pero no desesperéis, que aún no está todo perdido.

9. El Tesoro del Volcán

• **Si habéis hablado con el barman** (o el "vaca-man", o torete, jejeje) del Bar Akuda, os habrá dado el jugoso soplo del tesoro del Volcán. Fijaos en el mapa, en una concentración de perlas muy cercana a la zona de la Isla Negra.

• **Regresad ahora al Hangar** y colocad los giroscopios **en cada extremo del tren de aterrizaje (63)** de la nave Beluga. ¡Funciona! Por ahora no podéis viajar al espacio, pero el resto del planeta está a vuestra entera disposición. ¡Explorad cuanto queráis antes de seguir!

• Nada más salir al exterior **os atacará una Serpiente Domz (64)**, pero la maniobrabilidad de la Beluga os permitirá dar buena cuenta de ella. Ahora, **seguid el mapa y poned rumbo al Volcán**.

• De camino, no estaría mal que fotografiaseis la "Megpatera Purpurea". **Por suerte podéis aterrizar tranquilamente en el cráter**.

• Dentro podéis salvar partida y comprar algunos suministros. Seguid por la gruta de la derecha: **¡son "Crochax" con perlas (65)!**

•Tras acabar con los primeros grupos de "Crochax" y recoger las perlas, **usad la bomba de fuego (66)** para hacer caer el puente.

• Destruid las medusas para conseguir algunos créditos, y **dad buena cuenta de los últimos "Crochax" (67)**. ¡Vaya botín! Ahora por fin tenéis perlas para comprar el motor estelar en Mammago. ▶▶

EL BAR AKUDA (2)

Peppers y el ladrón



EN LA PRIMERA PLANTA, Peppers vigila la entrada a la base Iris. Si le vencéis en el minijuego de los cocos podréis entrar... pero también podéis seguir jugando. Podéis hacer varios tipos de apuesta (que van de 10 a 1000 créditos). Cuanto mayor sea vuestra apuesta, más rápidamente se moverán los cocos. ¿Dónde está la bolita, eh?

La Habitación 1 del primer piso puede abrirse usando un interruptor. Allí dentro encontraréis a un hombre-cabra, un ladrón arrepentido, que se encuentra desolado por el secuestro de sus hijos por la Sección Alfa. El tipo os entregará un código que, usado en un cofre dentro del Escondite Alfa (en la plaza, en una esquina a la derecha), os permitirá conseguir una nueva perla. Gracias por el favorcillo, camarada.


68 VIAJE A LA LUNA El trayecto es corto, pero espectacular. Y no perdáis de vista la Manta que vuela por el espacio...



69 PARA ACTIVAR EL ASCENSOR de triple interruptor, debéis subir a la caja de la grua y disparar sobre el dispositivo que mueve el puente.


70


71


72


73


74 75 76



JEFE FINAL

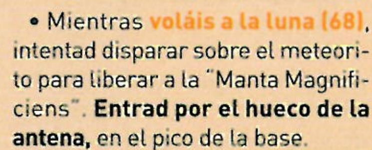
Reina Domz

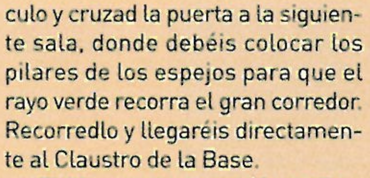


ESTE COMBATE ES SIN DUDA EL MÁS EMOCIONANTE, tanto por las revelaciones que os harán, como por su desarrollo. Para empezar, destruir a los Espectros. A continuación la Reina os atacará con réplicas de Zerdi: lanzadlas contra la barrera que tapa el ojo, su auténtico punto débil. Luego os atacará la propia "Majestad", e incluso usará espectros y réplicas de Doble H contra vosotros. Por último, tratará de manipularos e invertirá los controles: Atrás será Delante, Izquierda será Derecha, etc. Tenedlo en cuenta para la pelea final, que terminará con un golpe de gracia final a la Reina. ¡Enhorabuena! Habéis logrado liberar todo un planeta, demostrando en el proceso que estáis más allá del bien y del mal. Ahora, disfrutad del final... ¡y no os perdáis la sorprendente secuencia que hay tras los créditos!



10. La Base Domz en la Luna





• Mientras **voláis a la luna (68)**, intentad disparar sobre el meteorito para liberar a la "Manta Magnificiens". **Entrad por el hueco de la antena,** en el pico de la base.

• Para activar el ascensor, tenéis que subir a los bloques y pedirle a Doble H que se suba al opuesto. Desde allí, **subid a la caja de la grúa (69)** y trasladaos hasta estar encima de la Beluga. **Disparad sobre el interruptor de la otra grúa**, subid, y volved a disparar para subir rápidamente a la caja. En la siguiente plataforma, bajad el puente. Ahora, volved con Doble H.

• La siguiente zona consta de un puzzle de espejos. Primero **coged el espejo que hay sobre un pequeño altar**, colocadlo sobre un pilar y **giradlo hacia el símbolo (70)** que hay sobre la puerta cerrada, a la izquierda de la entrada. Después, coged el nuevo espejo de su receptáculo y cruzad la puerta a la siguiente sala, donde debéis colocar los pilares de los espejos para que el rayo verde recorra el gran corredor. Recorredlo y llegaréis directamente al Claustro de la Base.

• El Claustro es la prisión de Zerdi. Para liberar al pobre cochino debéis colocar cada pilar de forma que **los haces de luz cierren un circuito (71)**. **Completados los tres círculos, Zerdi se une a vosotros** tras una emotiva secuencia.

• Para entrar en la gran cripta, **deslizaos entre la pared y la puerta (72)**. Luego **usad la red de ascensores para bajar a la cripta,** y de paso desahogaos luchando contra los guardias. Entrad en la gruta y sacad una foto de la Reina Domz.

• Volved arriba con Zerdi y Doble H, hasta la zona del hangar. Cruzad el puente y **bajad con el ascensor de triple interruptor (73)**. En el pasillo debéis **ser cautos con la torreta-láser**, para después usad el vagón que lleva al transmisor.

• **Fotografiad el código rojo para activar el transmisor** (con una ayudita de Secundo, vuestro fiel ayudante holográfico). Tras la épica transmisión de la verdad a todos los hilyanos, regresad a la nave.

• A la salida, el general Keck os atacará con su Arachnoblast. Dado que **os ha atrapado con su rayo tractor**, lo mejor es que **disparéis sin cesar a los motores (74)**, esquivando sus ataques. Tras derribarlo, soltad el deslizador, esquivad las minas y entrad en su nave.

• Con ayuda de sus amigos, **Jade se deshace de los tres guardias (75)** sin mayores complicaciones. **Subid por el ascensor a la zona de control**, y desactivad el rayo tractor. Mirad cómo ha acabado el fanfarrón del general... ¡se lo merece!

• De vuelta a la Beluga, **las naves Alfa os atacan sin tregua (76)**. **Acabad con todas las que podáis hasta que lleguen los refuerzos hilyanos y podáis aterrizar** en la base Domz. ¡Ahora os espera el gran final! HC





axel springer